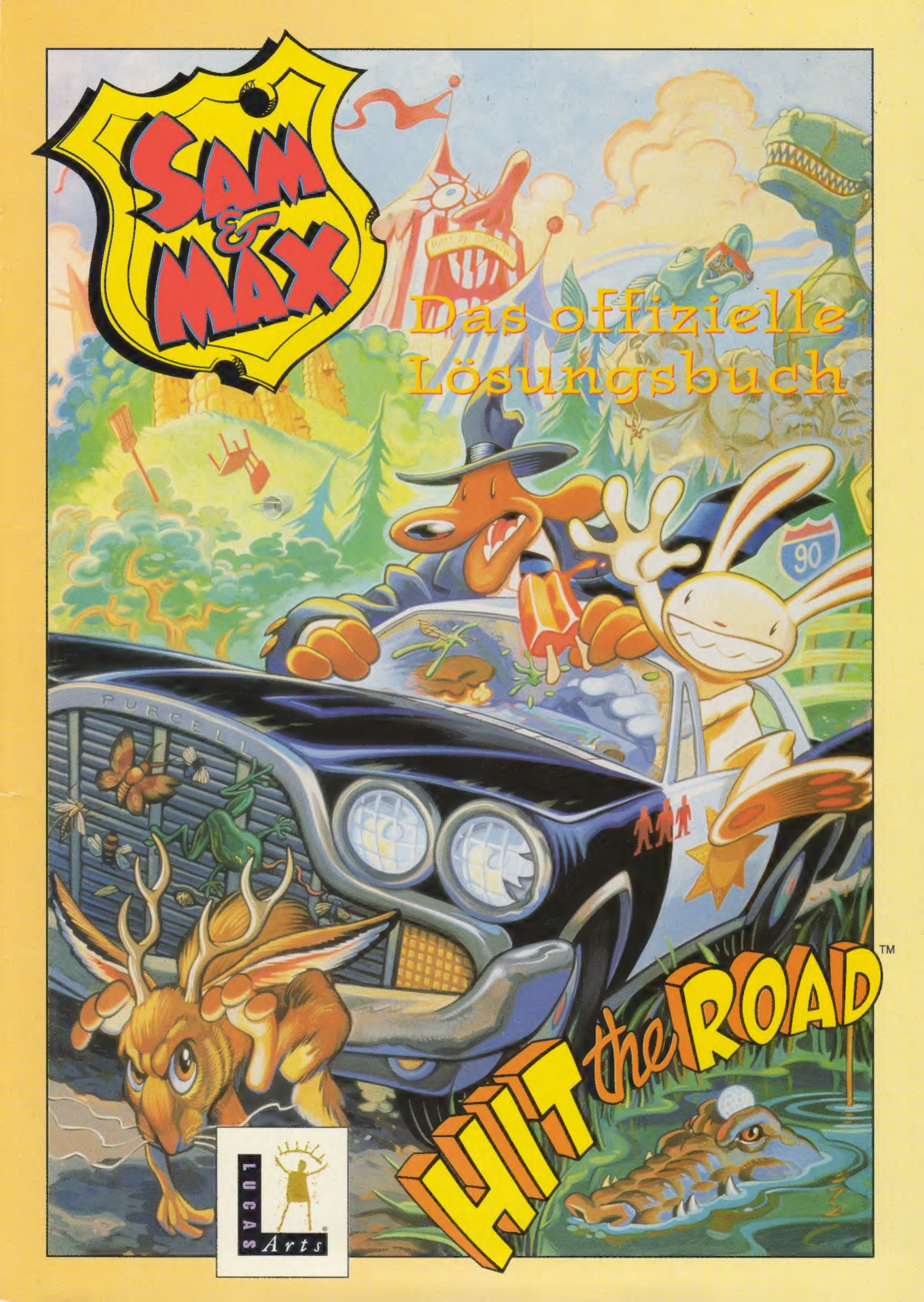


SAM & MAX
Das offizielle Lösungsbuch
90
PURCELL
HIT the ROAD™
LUCAS Arts

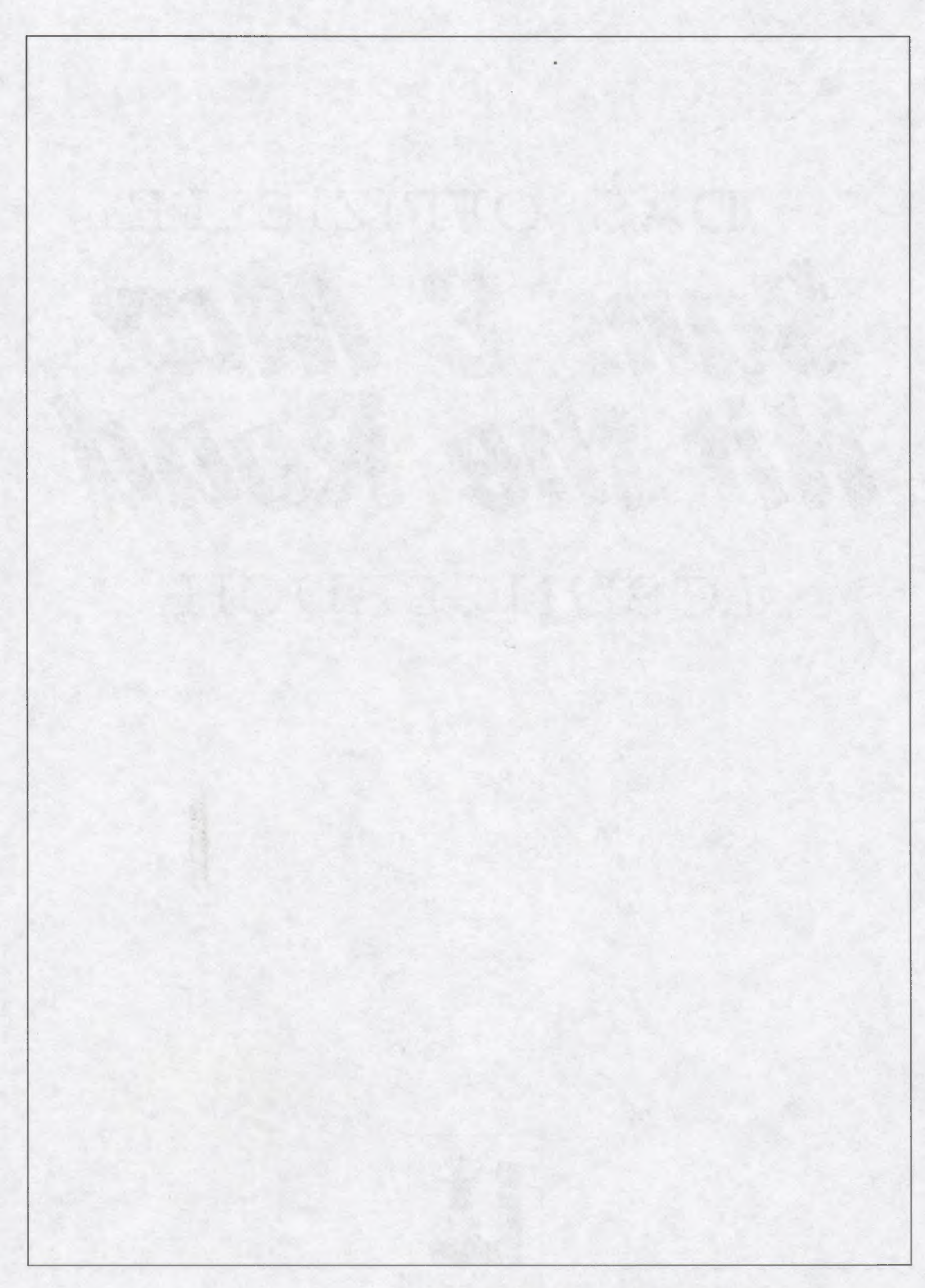


– DAS OFFIZIELLE

# Sam & Max Hit the Road

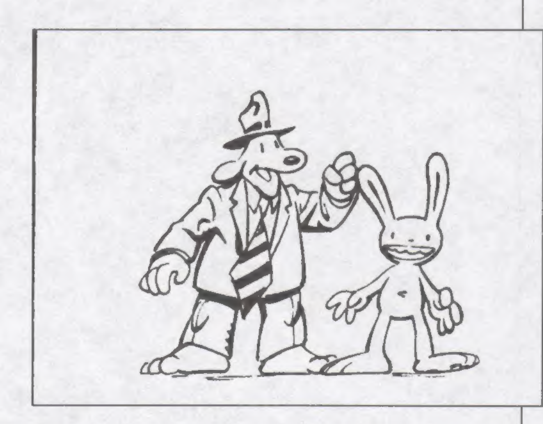
LÖSUNGSBUCH





# INHALTSVERZEICHNIS







SAM
&
MAX

# EINFÜHRUNG

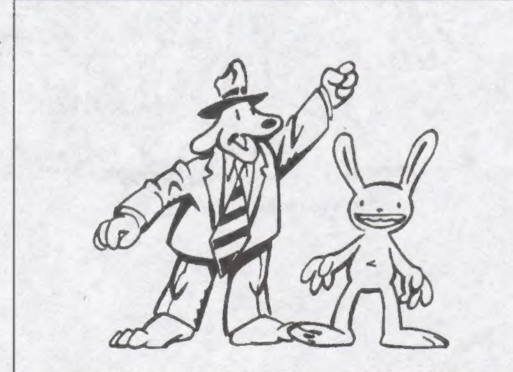
Du hältst in diesen Deinen kribbelnden Händen das offizielle Lösungsbuch zu *Sam & Max Hit The Road™*. Willkommen in der aufregenden und unkonventionellen Welt des anthropomorphen Tiergesetzvollzugs. Hier steht, was Dich auf den folgenden Seiten erwartet:

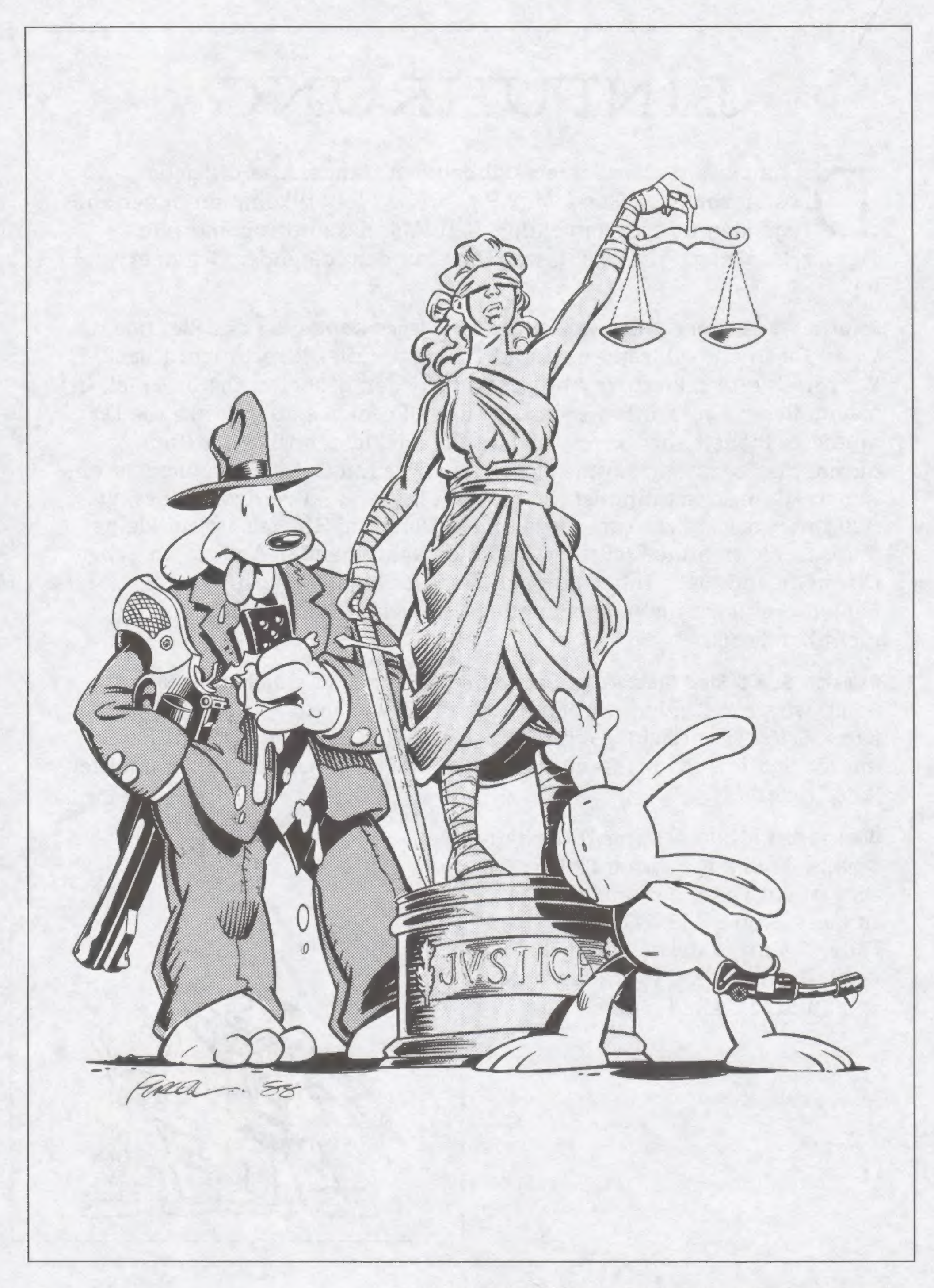
**Hinweise - Sam & Max' Second Hand Ratschläge** Dieses Kapitel ist das Richtige, wenn Du irgendwo festhängst und ein bestimmtes Rätsel nicht lösen kannst. Es gibt hier kurze Abschnitte für jeden größeren Ort im Spiel. In jedem dieser Abschnitte werden dann die Probleme aufgeführt, die Du an dieser Stelle haben könntest. Lies Dir die kleinen Überschriften durch, bis Du auf eine Frage stößt, die etwas mit Deinem Problem zu tun haben könnte. Jetzt nimmst Du ein Blatt Papier und verdeckst alles, was sich unter der ersten Antwort befindet. Der erste Hinweis ist ein kleiner Stups in die richtige Richtung, und die nachfolgenden Antworten geben Dir mehr und mehr Informationen. Benutze auch weiterhin das Blatt Papier, damit Du nicht versehentlich Hinweise liest, für die Du noch nicht bereit bist.

**Objekte - Sam & Max' Grabbelkiste** Hier ist eine Liste aller Objekte in diesem Spiel, wo sie gefunden werden können und was man mit ihnen anstellen kann. Sei sehr vorsichtig mit dieser Liste (oder benutze das Blatt Papier, um die Spalte ganz rechts zu verdecken), da sie Lösungen zu den meisten Rätseln enthält.

**Comic-Seiten** -Nur zu Eurer Unterhaltung.

**Begleiter - Sam & Max und der flüchtige Yeti.**
Dies ist ein völlig authentischer Auszug aus „Sam & Max' Gesammelte Fälle". Wenn er gewissenhaft befolgt wird, führt er Dich sanft durch das Spiel und löst alle Fragen.




JVSTICE

# SAM & MAX' SECOND HAND RATSCHLÄGE

Übriggebliebene Hinweise, die Dir bei

*Sam & Max Hit The Road™* helfen.

## DER FALL BEGINNT...

**Wie komme ich an die Ratten im Büro heran?**

Überhaupt nicht. Wozu bräuchtest Du sie?

**Die Kakerlaken haben mir mein Sandwich geklaut.**

Das ist in Ordnung. Es war sowieso schimmlig. Außerdem, Du brauchst es in diesem Spiel nicht.

**Ich empfange nichts im Fernseher.**

Sam & Max haben keinen Kabelanschluß.

Ach ja, sie haben auch keine Zeit um fernzusehen.

Wenn Du wirklich fernsehen möchtest, dann kannst Du an der Antenne rütteln, aber sie sollen eigentlich den Kontaktmann des Commissioners finden.

**Wer ist der Kerl in der Halle?**

Ein Klient von Flint Paper.

Eigentlich ein ehemaliger Klient.

Er ist nur da, um die hartgesottene Atmosphäre der Halle zu unterstreichen.

**Wo ist der Kontaktmann des Commissioners?**

Draußen auf der Straße.

Sprich mit dem Kätzchen.

Benutze Max mit dem Kätzchen.



**Wie komme ich auf den Jahrmarkt?**

Er ist zu weit weg, als daß man laufen könnte.

Irgend etwas gesehen, das wie ein Transportmittel aussieht?

Benutze das Polizeiauto, das auf der Straße steht.

**Wo bekomme ich Geld her, mit dem ich mir Sachen kaufen kann?**

Vielleicht kann man die Ratten an ein Versuchslabor verhökern.

Oder vielleicht haben die Ratten etwas versteckt, das man verkaufen könnte?

Du findest es im Büro von Sam & Max, im Rattenloch.

## AUF DEM JAHRMARKT-schlechtes Essen, gefährliche Attraktionen, gruselige Mißgeburten: was könnte sich ein Kind mehr wünschen?

**Wer waren diese zwei Kerle?**

Du meinst einen langen Kerl und einen kurzen Kerl mit schlauen Sprüchen und rüden Manieren?

Sam & Max wäre jeder verdächtig, der diese Beschreibung beantworten könnte.

Vielleicht erfährst Du mehr auf dem Jahrmarkt.

**Wie komme ich auf den Jahrmarkt?**

Du kommst an dem Feuerschlucker nicht vorbei.

Du mußt ihm einen guten Grund nennen, warum Sam & Max hier sein sollten.

Gib Flambé, dem Feuerschlucker, die Anweisungen des Commissioners.

**Hilfe! Ich hab' meinen gesammelten Krams verloren!**

Wo hast Du ihn zuletzt gesehen?

Könnte er aus Deinen Taschen gefallen sein?

Sprich mit dem Typen, der den Kegel-der-Tragödien bedient, über Deinen Kram. Er gibt Sam einen Schein für das Fundsachen-Zelt (rechts von Flambé, dem Feuerschlucker).

**Muß ich Bratz-das-Vieh gewinnen?**

Nein, aber Du brauchst dieses Spiel an sich ja auch nicht zu lösen.

Du könntest Bratz-das-Vieh gewinnen wollen.

Ja. Du brauchst den Preis.

**Muß ich mit dem Kegel-der-Tragödien fahren?**

Nein, aber Sam & Max müssen.

Ja, Du mußt Erfahrung verlieren. Das ist ein wichtiger Teil des Spiels. Wirklich.

**Wie komme ich für Sam & Max an eine Fahrt im Kegel-der-Tragödien?**

Einfach nur darauf zulaufen bringt nichts.

Vielleicht gibt es jemanden, der helfen kann.

Sprich mit dem Aufseher über den Kegel oder gib ihm die Freikarte.

**Wie komme ich in Trixies Wohnwagen?**

Trixie war eine schöne Frau. Sam & Max müssen den romantischen Engel verhören.

Welches ist der romantischste Platz auf dem Jahrmarkt?

Du mußt das geheime Versteck im Tunnel-der-Liebe finden.



**Ich kann im Tunnel-der-Liebe nichts entdecken.**

Es ist schwierig, im Tunnel etwas zu erkennen.

Du brauchst eine Lichtquelle im Tunnel.

Wie die Taschenlampe, die Du beim Bratz-das-Vieh gewonnen hast.

**Wo bekomme ich eine Glühbirne für meine Taschenlampe her?**

Das bedeutet, daß Du noch einmal ins Büro von Sam & Max zurückfahren mußt.

Wo bewahrt man normalerweise Glühbirnen auf?

Nimm das Schwarzlicht aus der Abstellkammer und benutze es mit der Taschenlampe.

**Was soll im Tunnel-der-Liebe geschehen?**

Sam & Max lernen sich viel besser kennen und Funken sprühen.

Sie wünschen sich, daß die Zeit (oder zumindest die Fahrt) stillsteht.

Benutze die Taschenlampe (mit dem Schwarzlicht), um im Tunnel sehen zu können. Schau Dir die dritte Wand an und achte auf die Funken.

Benutze Max mit dem Sicherungskasten.

**Was ist so großartig an Henry dem Achten?**

Wenn Du mit ihm verheiratet gewesen wärst, nicht viel.

Er hat zumindest einen großartigen Bart.

Benutze seinen Bart.



**Was kann ich von Doug, dem Maulwurfmann, lernen?**

Viel. Er hat unheimlich viele Geschichten zu erzählen.

Er ist ein alter Freund von Bruno, dem vermißten Yeti.

Wenn Du ihm die Pecan-Pralinen schenkst, löst sich seine Zunge und er gibt Dir mehr Informationen.

**Ein neues Icon erscheint auf meiner Karte. Was bedeutet das?**

Das ist ein neuer Service für unsere Kunden. Wir aktualisieren fortlaufend ihre Karten.

Wie benutzen Sam & Max die Karte?

Es ist ein neuer Ort, zu dem Sam & Max fahren können, wenn Sie den Jahrmarkt verlassen.

**Wie komme ich aus dem Tunnel wieder heraus?**

Doug weiß alles und kontrolliert alles auf dem Jahrmarkt.

All die Kabel verlaufen durch seinen Raum.

Benutze den Schalter an der linken Wand von Dougs Raum.

**Jetzt habe ich von Doug erhalten, was ich brauchte, aber wie gelange ich in den Wohnwagen?**

Erinnere Dich daran, was Doug sagte.

Erinnere Dich daran, was Doug tat, nachdem Du ihn gefüttert hast.

Benutze den „Schlüssel" mit dem Schloß an der Tür.

**Gibt es irgend etwas Brauchbares in Trixies Wohnwagen?**

Außer dem Bett, meinst Du?

Detektive stöbern normalerweise herum und untersuchen alles.

Nimm Dir das Bachstelzen-Kostüm aus der blauen Box mit dem Stern drauf und die Punktekarte vom Gator Golf aus der pinkfarbenen Garderobe.



## SNUCKEYS

### *Wenn Sie an Ochsen denken, denken Sie an Snuckeys...*

Wo kann ich diesen GIGANTISCHEN Plastikbecher wegschmeißen?

Es gibt in dieser Gegend keine Abfalleimer.

Oder jemand, der ihn nehmen würde.

Schmeiß' ihn nicht weg. Behalte ihn. Er wird später nützlich sein.

**Gibt es irgendeinen Unterschied zwischen den unterschiedlichen Snuckeys?**

Unterschiedliche, schäbige Statuen draußen.

Unterschiedliches Personal. (Aber Sie sehen sich alle ähnlich.)

Unterschiedliche Kunden. (Aber Sie sehen sich alle ähnlich.)

Unterschiedliche Spiele in den Drehständern. Schau in Deine Handbücher für detailliertere Beschreibung.

**Wie kann ich die Toilette für Max öffnen?**

Du weißt nicht, wo sie ist, also kannst Du auch nicht einbrechen.

Sie könnte verschlossen sein, also mußt Du vielleicht einen Schlüssel besorgen.

Frag' die Bedienung hinter dem Tresen nach der Toilette.

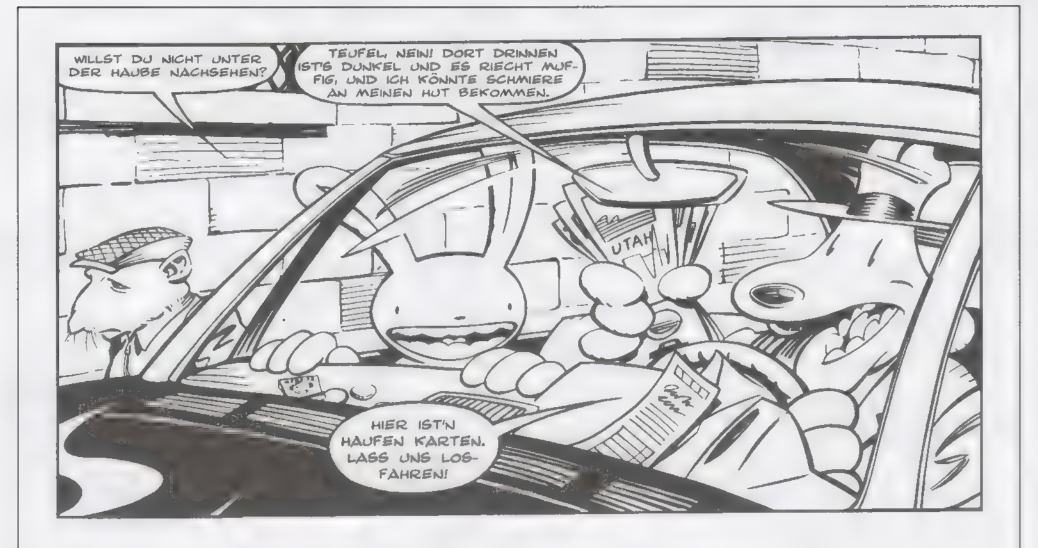
**Wie kann ich den Schlüssel behalten?**

Entweder Max oder die Bedienung haben den Schlüssel.

Die Bedienung wird Sam den Schlüssel nicht geben.

Max wird Sam den Schlüssel nicht geben, solange die Bedienung zusehen kann.

Sam muß Max draußen treffen, wenn Max von der Toilette zurück kehrt, und ihn auf den Schlüssel ansprechen.




## DAS GRÖßTE WOLLKNÄUEL DER WELT

*Ein Ort, an dem man nicht den Faden verlieren sollte...*

**Was ist in dem Größten Wollknäuel der Welt?**

Außer Wollfäden, meinst Du?

Touristen verlieren andauernd irgendwelche Sachen dort drinnen.

Shuv-Oohl, der Onkel von Doug, dem Maulwurfmann, kann es Dir erzählen.

**Wo ist Shuv-Oohl?**

An einem Ort, von dem Du jetzt noch nichts weißt.

An einem Ort, von dem Du noch nicht weißt, wie Du dort hinkommst.

Beim geheimnisvollen Wirbel.



Wie komme ich zu Shuv-Oohl?

Du brauchst das richtige Icon auf der Karte, dann mußt Du dort hinfahren.

Du bekommst das richtige Icon nicht beim Größten Wollknäuel der Welt.

Du mußt Gator Golf spielen.

**Wo find ich das Gator Golf?**

In Florida, wo die Alligatoren leben.

Existiert auf Deiner Karte ein Icon in der Nähe Floridas?

Um den Ort auf der Karte erscheinen zu lassen, mußt Du dir die Punktekarte aus der Garderobe in Trixies Wohnwagen anschauen.

**Wie bekomme ich etwas aus dem Größten Wollknäuel der Welt heraus?**

Du mußt zuerst beim Gator Golf gewesen sein.

Um genauer zu sein, am Abfalleimer des Standes beim Gator Golf.

Um genauer zu sein, Du brauchst die Golfballzange.

**Aber die Golfballzange ist kaputt.**

Jetzt brauchst Du etwas, zu das sich der metallische Ring hingezogen fühlt.

So wie der Fischmagnet, den Du als Zugabe im Fundsachen-Zelt erhalten hast.

Und etwas, das Du an der beschädigten Golfballzange befestigst und das kräftig zupacken kann.

Benutze die Golfballzange (mit der Hand von Jesse James aus dem Kuriositätenzelt und dem Fischmagneten) mit dem Wollknäuel im Museum.

**Wie öffne ich das Glas, um das zu benutzen, was sich drinnen befindet?**

Du brauchst einen Marmeladenglas-Experten.

Jemand, der in die Kunst des Einmachglasöffnens unterwiesen wurde.

Wie der Typ in Snuckeys.

**Wie komme ich auf das Größte Wollknäuel der Welt?**

Es ist zu hoch, als daß Du klettern könntest.

Gibt es so etwas wie ein öffentliches Verkehrsmittel?

Benutze den Lift, indem Du die Stufen zur Plattform hochgehst, auf den Lift wartest, und wenn er ankommt, gehst Du hinein, nachdem sich die Türen geöffnet haben.

**Okay, ich bin jetzt oben. Und jetzt?**

Du könntest wieder runterfahren. Oder...

Klicke links von Sam & Max auf die „Röhre".

**Wie kann ich das Fernglas reparieren?**

Es gibt zwei Probleme: Erst einmal mußt Du das, was DU siehst, vergrößern, und zum anderen mußt Du eine Möglichkeit finden, die Fahrtrichtung des Restaurants zu kontrollieren.

Du brauchst ein optisches Werkzeug und eine Energiequelle.

Als erstes benutzt Du die Linse aus dem Bratz-das-Vieh-Zelt vom Jahrmarkt, um die Sicht zu verbessern. Dann bringst Du die Kabel, die aus dem Restaurantboden herausragen, an dem Fernglas an. Schau in Dein Handbuch, um zu erfahren, wie man das Fernglas bedient.



**Was soll ich mir mit dem Fernglas überhaupt angucken?**

Es gibt da eine bestimmte Stelle in der Landschaft.

Umgeben von anderen Sehenswürdigkeiten.

Der Froschfelsen. Wenn Du nicht weißt, was das ist, frag Shuv-Oohl, er kann Dir mehr darüber erzählen.

**Wer ist der Knilch mit dem Turban?**

Er könnte Sam & Max' Sprachschatz dramatisch bereichern.

Oder ihr Inventar.

Wenn sie Interesse zeigen.

Sprich mit ihm über die Werkzeuge. Er wird Dir eins geben.

**Wie komme ich auf die andere Seite des Decks?**

Sie scheinen schon einen Koch angestellt zu haben.

Und ansonsten gibt es auf dieser Seite des Decks nur noch Fische.

Du mußt Dich als Fisch verkleiden. Wirklich. Schlag in der Welt-der-Fische für weitere Hinweise nach.

**Jetzt bin ich auf der anderen Seite des Decks. Wie komme ich jetzt an das lose Ende?**

Selbst wenn Du es erreichen könntest, es würde nicht alles in Dein Inventar passen.

Du könntest etwas von dem Seil abschneiden, wenn Du einen scharfen Gegenstand hättest...

Uups, der Koch hat sein Messer mit nach drinnen genommen. Du mußt improvisieren.

Benutze Max mit dem losen Ende.

# GATOR GOLF

*Wo sie die Redewendung „Gefährliches Gewässer“ sehr ernst meinen...*

**Was kann ich von dem Typen hinter dem Tresen bekommen?**

Sehr begrenzte Informationen.

Er könnte Dir einen Aktientip geben. Hat ihn aber vergessen.

Eigentlich nichts. Aber untersuche mal seinen Papierkorb.

**Wie komme ich zu Max?**

Du könntest versuchen, die Zielscheibe mit einem Golfball zu treffen. Der könnte bei ihm ankommen.

Oh, Du meinst, zu ihm hingehen. Nun, Sam mag es nicht, wenn er nasse Füße bekommt.




SAM & MAX DEEP DEEP THINKERS IN:
PONDERINGS OF THE AGES
RIDDLES OF NATURE
DAVON HAB' ICH SCHON GELESEN! WAS IST SCHRECKLICHER ALS EIN KATZENFISCH, DER LUFT ATMEN UND MIT SEINEN EKLIGEN KLEINEN FLOSSEN AUF DER ERDE RUMKRABBELN KANN?
ICH WEISS ES! UND ICH ANTWORTE MIT EINEM ZUNGENBRECHER—WIE WÄR'S MIT SUMPFSTRASSEN-FISCHDARM-GLITSCHER?
WENN ICH GLAUBE WAHNSINNIG ZU SEIN, BIN ICH ES NICHT, WEIL EIN WAHNSINNIGER NICHT WÜSSTE, DASS ER ES IST.
DOCH—DU BIST!
JETZT IHR!
TAUSCHT JAHRBÜCHER MIT JEMANDEM EUREN ALTERS UND SEHT SELBST—ES SIND DIE GLEICHEN LEUTE!
DAS HAAR! ICH KANN MEINEN BLICK NICHT ABWENDEN.
WIR HATTEN AUCH SO EINEN KERL! ABER UNSEREN NANNTEN WIR ROGER COLTON.
HIER IST EINE DICKERE AUSGABE VON DEBBIE BUTLER!
The Binnacle
GOOBE HIGH SCHOO
ETWAS, UM DIE FRAUEN ZU ÄRGERN
WEISST DU, MAX, ALS MÄNNER WERDEN WIR DEN GEBURTSVORGANG NIEMALS RICHTIG ZU SCHÄTZEN WISSEN.
RICHTIG, SAM. WIR MÄNNER BETRACHTEN ES ALS EINE ART GREUELTAT DER NATUR!
DER SÜSSE, KLEINE RACKER, DEM WIR QUIETSCHENDES SPIELZEUG KAUFEN, IST ANFANGS NUR EIN PARASIT.
ICH BIN EIN PARASIT, EIN PARASIT!
ES REICHT AUS, DASS ICH WEISSE HAARE DAVON BEKOMME! KAPIERT? BAH HAHA HAAA!
IDIOT!
END

**Wo bekommen wir bloß Alligator-Schuhe für ihn her?**

Du mußt die Alligatoren in einer Reihe anordnen, so daß Sam über sie hinweg zu Max gelangen kann.

**Was motiviert Alligatoren?**

Es sind natürliche, einfache Kreaturen.

Die natürlichste, einfachste Motivation für Alligatoren scheint ihr Hunger zu sein.

**Was essen Alligatoren?**

Fisch. Nimm den Eimer aus der Welt-der-Fische und stelle ihn auf den Platz, wo der Eimer mit den Golfbällen steht. Jetzt schlägst Du die Fische mit dem Golfschläger so, bis die Alligatoren sich in einer Linie befinden.

**Wie befreie ich Max?**

Die Glastür hat keinen Schlüssel.

Einfaches, brutales Vorgehen ist schon immer eine Möglichkeit gewesen.

Öffne die Tür des Glastanks.

**Wie erfahre ich etwas über den Geheimnisvollen Wirbel?**

Du brauchst dafür einen Gegenstand.

Einen, den Du auf der kleinen Insel mit der Tauchkabine finden kannst.

Nimm die Schneekugel, die sich hinter der Tür im unteren Teil der Kabine befindet.



# WELT DER FISCHE

## *Sei nicht so barsch, es ist doch nur einen laxen Hechtsprung von hier entfernt...*

**Wie kann ich mit dem Helikopter fliegen?**

Der Helikopter ist nur an einer Sache interessiert.

Du mußt wie ein Fisch aussehen.

Oder in einem Fisch sein - wie der große, unten am Fluß.

**Wie bugsier ich den großen Fiberglasfisch in den Fluß?**

Das kannst Du nicht - nicht solange er an der Stange befestigt ist.

Du brauchst ein Werkzeug, um ihn loszuschrauben.

Benutze das verbogene Werkzeug von dem Spiritisten aus dem Wollknäuel-Restaurant mit der Schraube, die den Fisch mit der Stange verbindet. Dann muß Sam erst den Fisch benutzen und dann Max mit dem Fisch.

# DER GEHEIMNISVOLLE WIRBEL

## *Wo die Gravitation völlig spinnt (von 8 - 17, außer an Feiertagen)*

**Wo ist Shuv-Oohl?**

Maulwurfmänner scheinen sich immer zu verbergen.

Man trifft sie selten draußen.

Er ist hinter einer der Türen.

**Wie öffne ich die Türen?**

Das Problem ist ein proportionales.

Du hast vielleicht schon bemerkt, daß das Problem mit der Größe zusammenhängt.

Du mußt die richtige Größe besitzen.

**Wie kann ich meine Größe verändern?**

In der verrückten Welt des Geheimnisvollen Wirbels scheinen Größe und Farbe eng miteinander verwoben zu sein.

Sam & Max müssen sich selbst auf die richtige Farbfrequenz justieren.

Um dies zu tun, müssen sie sich erst einmal genauer anschauen.

Wie zum Beispiel im Spiegel.

Merke Dir zuerst die Farbe der Tür, die Du betreten möchtest. Dann benutze den Spiegel. Benutze jetzt die Magneten, um die richtige Farbe einzustellen, indem Du die Farben Rot, Blau und Gelb an- und ausschaltest und so kombinierst.

Welche Farbkombinationen gibt es?

Rot + Blau = Lila

Blau + Gelb = Grün

Rot und Gelb = Orange

Rot + Gelb + Blau = Weiß



### Wo ist der Stimmungsring?

An diesem Ort war Shuv-Oohl einmal.

Wo hat Doug Shuv-Oohl gesehen?

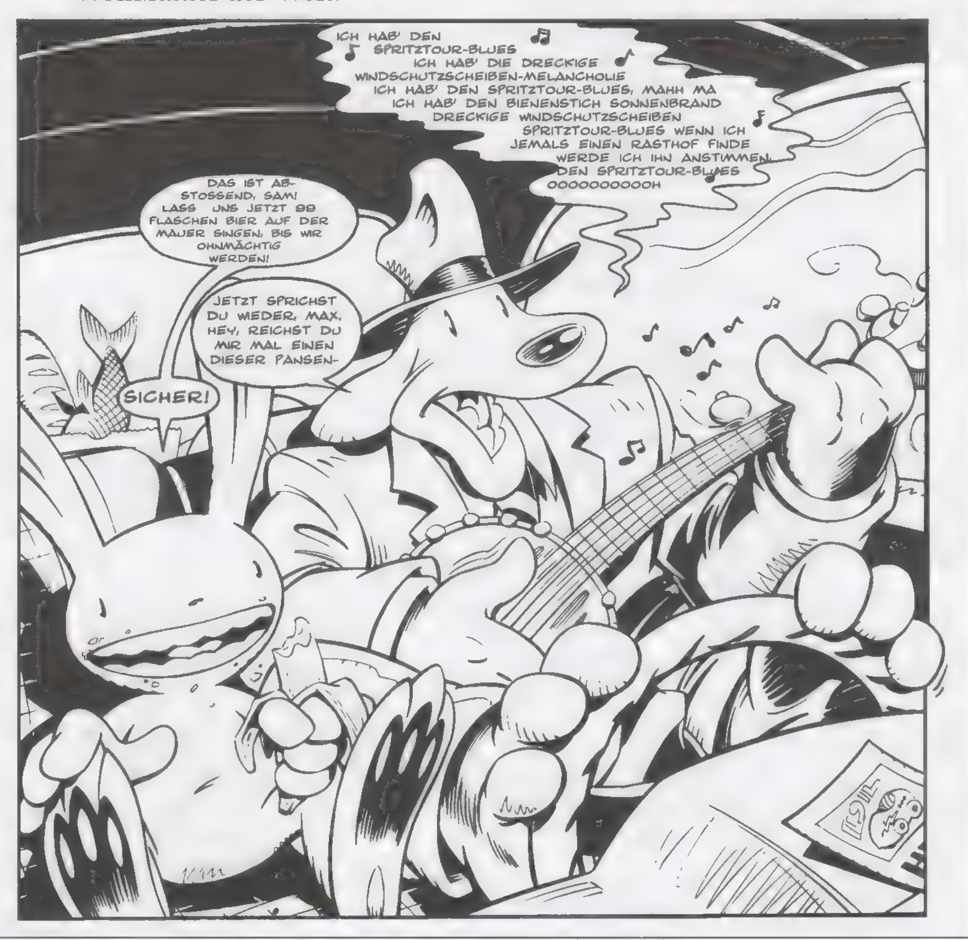
Im Größten Wollknäuel der Welt.

### Wie finde ich den Froschfelsen?

Du mußt in der Lage sein, mehrere Sehenswürdigkeiten auf einmal zu betrachten.

Vielleicht von einem hohen Platz aus.

Benutze das Fernglas in dem Restaurant auf dem Größten Wollknäuel der Welt.



**Gibt es etwas Nützliches in dem umgedrehten Raum?**

Normalerweise ist es so, wenn Du es nicht aufheben kannst, dann ist es nicht nützlich.

Was ist der einzige Gegenstand, den Sam in diesem Raum aufheben kann?

Nur das Büschel Yetihaar.

# DER FROSCHFELSEN

## *Die langweiligste Touristenattraktion der Welt - oder?*

**Was soll ich hier machen?**

Als erstes solltest Du zu Shuv-Oohl gehen und ihm den Stimmungsring wiedergeben.

Erinnerst Du dich daran, was er Dir über den Froschfelsen erzählt hat?

Du sollst die drei Haarbüschel der Yetis (eines vom Jahrmarkt, eines vom Gator Golf und eines vom Geheimnisvollen Wirbel) auf dem Felsen, zusammen mit dem Magischen Trank benutzen.



# BUMPUSVILLE

## *Die Heimat von Amerikas beliebtestem Country- und Westernstar, Conroy „Straßentod“ Bumpus*

**Wie funktioniert der Wunschbrunnen?**

Genauso wie Conroy - wirf ihm ein paar Groschen zu.

**Was ist mit dem kleinen Reinigungsroboter?**

Er räumt überall auf (außer in der Menagerie).

Du mußt schon lernen, wie man ihn programmiert.

Es gibt ein Buch irgendwo in der Villa.

**Wie kann ich Bruno und Trixie befreien?**

Du mußt die Alarmanlage ausschalten.

Das Alarmsystem ist mit dem Virtual-Reality-System verbunden.

Zuerst solltest Du etwas finden, das Lee-Harvey ablenkt.

**Wie benutze ich das Virtual-Reality-System?**

Es ist benutzerfreundlich - benutze einfach den Helm.

Aber Lee-Harvey wird Dich nicht lassen.

Locke Lee-Harvey aus dem Raum heraus, dann bring' Sam auf die Plattform und laß ihn den Helm benutzen.

**Lee-Harvey scheint ganz schön in sein Buch vertieft zu sein.**

Er legt es beiseite, wenn er denkt, daß die Gefangenen zu flüchten versuchen.

Oder wenn jemand den Alarm auslöst, so daß er denkt, sie würden flüchten.

Der Reinigungsroboter kann den Alarm auslösen, wenn er richtig programmiert wurde.

**Der Roboter will einfach nicht auf mich hören.**

Der Roboter ist nicht darauf programmiert worden zuzuhören.

Du mußt lernen, wie man ihn umprogrammieren kann.

Du brauchst das Roboter-Reparaturbuch aus dem Regal über Conroys Schlafzimmertür. Du kannst es vom Bett aus mit der Golfballzange erreichen.

**Der letzte Hinweis funktioniert nicht! Der Roboter hört immer noch nicht.**

Du kannst nicht die Macht oder verbale Kommandos bei diesem Roboter anwenden - er ist ein Low-Tech-Gerät.

Wenn er ankommt, muß man schon Hand anlegen.

Benutze den Roboter. Wenn Du Zugriff zu seinem Gehirn hast, klicke auf das Kabel, das zu dem Raum ganz links auf der Karte führt, so daß der Rahmen seine Farbe von Rot auf Grün wechselt.

**Was ist mit Bruno und Trixie?**

Sie wollen, daß Du Spaß hast.

Entspanne Dich, fröne der elektronischen Unterhaltung.

Wenn Du in der Virtual-Reality „gewonnen" hast, bekommst Du den Schlüssel, um das Alarmsystem der Menagerie auszuschalten.

**Hilfe! Ich wurde von einem riesigen, mythischen Biest verschluckt.**

Nein, wurdest Du nicht! Es ist nur ein Virtual-Reality-Adventure-Spiel.

Und ein Spiel kann man immer und immer wieder spielen - wenn man den Roboter erneut programmiert.

Nächstes Mal, wenn Sam das Schwert zieht, schlage damit nach dem Körper des Drachen.



**Dieses verdammte Alarmsystem im Schlafzimmer gönnt mir nicht, was ich haben will.**

Der Alarm wird durch das fehlende Gewicht ausgelöst, genau wie in der Eröffnungsszene dieses Indianapolis Jones Films, Gegner des verbogenen Satzes.

Wenn Du etwas in der gleichen Größe und Form wie Conroys Kopf besitzt, dann könntest Du die Gegenstände vertauschen.

Wie zum Beispiel eine mutierte Aubergine aus dem Berühmte-Gemüse-Museum.

## EVELYN MORRISONS SAVAGE JUNGLE INN
## *In der Hauptrolle die ungezähmte Evelyn Morrison*

**Der Yeti-Türsteher läßt mich nicht auf die Party.**

Er würde Dich vielleicht hereinlassen, wenn Du sein Freund wärst.

Aber all seine Freunde sind Yetis.

Er würde Dich möglicherweise hereinlassen, wenn er Dich mag und Du wie ein Yeti aussiehst.



**Ich glaube nicht, daß er mich mag.**

Er könnt Dich mögen, wenn Du ihm etwas Gutes tun würdest.

Wie zum Beispiel etwas, womit er seine Hornhaut und Schwielen beseitigen könnte, wie ein Nagelfeile.

Oder wie die Feile, die am Kloschlüssel von Snuckeys befestigt ist.

**Vielleicht mag Evelyn mich.**

Nicht sehr wahrscheinlich - aber sprich trotzdem mal mit ihr.

Sie gibt Dir einige Broschüren.

Die neuen Orte werden Dir bei der Suche nach einem Yetikostüm helfen.

**Aber Sam sieht nicht wie ein Yeti aus... zumindest nicht ganz.**

Seine Füße sind in Ordnung, aber beim Rest hapert's.

Wenn Max auf seinen Schultern sitzen würde, wären sie zumindest groß genug.

Und dann war da noch das Bachstelzenkostüm aus Trixies Wohnwagen.

**Es scheint an meinem Partykostüm noch etwas zu fehlen.**

Was ist das herausragendste Merkmal der Yetis? Abgesehen von ihren Füßen, natürlich.

Das ist richtig, Haare! Unglaublich viele Haare!

Hast Du schon einen Blick in die Broschüren geworfen? Nun, was sonst, Haare erinnern Dich immer an die Mt. Rushmore National Teergrube.

**Der Yeti scheint kein Gefallen an Max' Aussehen zu finden.**

Möglicherweise braucht Max etwas, um seinen Kopf zu verdecken.

Etwas haariges.

Wie ein Toupet.

Wie die Perücke aus Conroys Schlafzimmer.



**Okay, ich bin jetzt endlich auf der Party, aber ich komme einfach nicht zum Whirlpool.**

Es gibt eine geheime Hintertür.

In der Küche.

Rechts hinter (rechts neben) der Bühne.

**Hilfe! Ich bin in der Gewalt eines Amateurs mit einem häßlichen Toupet (Initialen C.B.).**

Wie bist Du in diesen Schlamassel geraten?

Indem Du das Yeti-Kostüm benutzt hast, richtig?

Ziehe es aus (Benutze es noch einmal).

**Okay, ich sehe jetzt anders aus, aber ich bin immer noch ein Gefangener.**

Siehst Du die üblen Kerle in der Gefrierkammer?

Siehst Du Max hinter der Tür?

Benutze Max mit der Tür.

## DER MT.RUSHMORE NATIONAL TEERGRUBEN UND BUNGEE MEMORIAL PARK

*Spaß für die ganze Familie und trotzdem pädagogisch wertvoll? Kannste drauf wetten!*

**Also, wo finde ich hier jetzt Haare?**

Nun, nicht an den Dinosauriern - sie sind Reptilien.

Was ist prähistorisch und haarig?

Richtig, das wollige Mammut neben dem T-Rex.

**Wie bekomme ich es in mein Inventar?**

Benutze Max mit dem Mammut.

Mein Anzug ist nicht klebrig genug.




Mal eine ungewöhnliche Beschwerde, aber Du suchst wahrscheinlich nach etwas Organischem.

Eine klebrige Substanz mit Vergangenheit.

Wie Teer aus der Teergrube.

**Sie lassen mich nicht auf die Rutsche. Wie komme ich näher an die Grube heran?**

Die Rutsche ist für kleine Kinder. Sam & Max interessieren sich eher für Erwachsenenunterhaltung.

Nein, nicht dieser Kram (Nun, zumindest nicht jetzt. Sie haben einen Fall zu lösen). Ich meinte Bungee-Springen.

Steig in den Fahrstuhl. Benutze die Umkleidekabine. Benutze das Bungee-Seil.

**Ich komme immer noch nicht nah genug heran.**

Was hast Du während des gesamten Spiels benutzt, um Deine Reichweite zu vergrößern?

Die Golfballzange wird Dir helfen.

Zusammen mit dem Becher von Snuckey's. Benutze die Zange (mit dem Becher) und den Teer.



## DAS BERÜHMTE-GEMÜSE-MUSEUM.

*Recht kernig hier, dafür sind die Preise nicht so knackig.*

**Nehmen wir mal an, ich hätte gern ein gemüsiges Ebenbild meines liebsten Country- und Westernlieder singenden Stars.**

In diesem Fall ist es unwahrscheinlich, daß Conroy dafür Sam & Max ein 13 x 9 Hochglanzautogramm herausrückt.

Aber er ist eine Berühmtheit, und vielleicht weiß die Gemüsedame ja bereits, wie er aussieht.

Nimm eine der Auberginen, die so aussehen wie Conroy, aus dem Verschlag rechts neben der Gemüsedame.

**Aber wenn ich das Ebenbild von jemand anderem haben möchte?**

So wie ein bestimmter, bärtiger Naturalist?

Du brauchst ein Bild von ihm.

Gib ihr das Bild von John Muir.

## DIE VIER TOTEMPFÄHLE

*Sie sind hoffentlich kein pfälzisches Überbleibsel.*

### Wir fangen am besten von links an.

### Pfahl Nr.1

**Wie sieht er aus?**

Wie die mächtige Hand von Whoosh, dem Yetigott der Winde.

Wie der schreckliche Ausgang einer Wahrsagung.

Ein handlicher Wirbelsturm.

**Wo kann ich einen finden?**

Du brauchst etwas Kleines.

Wo man einen richtigen Sturm losschütteln kann.

Wie die Schneekugel von der Insel beim Gator Golf.

**Aber sie muß erst repariert werden.**

Richtig, da ist ein Loch im Boden.

Da muß ein Stöpsel rein.

Wie der Korken aus der Flasche vom Tisch der Yeti-Party.

**Ich finde keinen Öffner.**

Du brauchst ein Werkzeug aus Metall mit einem robusten Griff.

Die Art von Werkzeug, die man in der Küche finden kann.

Wie der Eispickel.

**Bist Du sicher, daß dies das richtige Werkzeug ist?**

Vielleicht brauchst Du eine andere Auffassung für dieses Problem.

Oder eine andere Windung in deiner Logik.

Oder eine andere Windung in deinem Eispickel, um daraus einen Korkenzieher zu machen.

**So, wo bekomme ich mein Werkzeug gebogen?**

Du mußt einen verbiegenden Charakter finden.

Einen, den Du schon mal getroffen hast.

Gib Deinen Eispickel dem Typen in dem Restaurant auf dem Weltgrößten Wollknäuel.

**Die Schneekugel sieht immer noch nicht wie ein Miniaturtornado aus.**

Wo kannst Du einen Tornado finden?

Ein anderes Wort für Tornado ist Wirbel.

Gehe in die Wirbelkammer des Geheimnisvollen Wirbels, benutze dann die Schneekugel mit dem Wirbel.



## Pfahl Nr.2

**Wie sieht er aus?**

Tyrannosaurier gegen Veloceptoren.

Zahnärztliche Sitzung im Paleolithikum.

Das Ziehen eines Dinosaurierzahnes.

**Wo kann ich einen finden?**

Finde zuerst einen Dinosaurier.

Dann laß ihn seinen Mund öffnen.

Benutze die sprechende Infobox am Tyrannosaurus im Mt.Rushmore.

**Ich bekomme nicht, was ich von dem großen Vieh will.**

Du brauchst eine Amateur-Zahnbehandlung.

Erinnerst Du Dich an den alten Faden-und-Türknopf-Trick?

Nimm das Seil vom Weltgrößten Wollknäuel. Benutze die sprechende Infobox, und, während der Mund offen steht, klicke mit der rechten Maustaste bis zum Seil. Benutze das Seil mit dem Mund. Benutze Max mit dem Seil und schmeiße ihn zum Polizeiauto.



# *Pfahl Nr.3*

**Wie sieht er aus?**

Ein alter, haariger Tramper, der gleich vom Gedränge der Sterne erschlagen wird.

Ein naturverbundener Guru im vegetarischen Himmel.

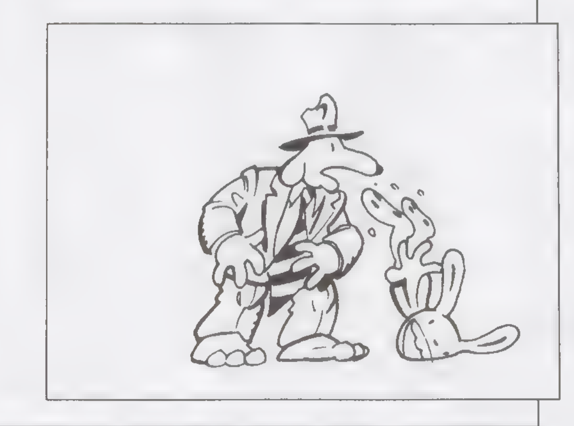
Eine Kombination aus John Muir und dem Berühmte-Gemüse-Museum.

**Wo kann ich sie finden?**

Du weißt, wo Du das Berühmte-Gemüse-Museum finden kannst.

Möglicherweise brauchst Du nicht den echten John Muir (und das ist auch ganz gut so, wo er sich doch irgendwie seltener hat sehen lassen in den letzten Jahren), sondern nur ein Bild.

Gib der Dame im Berühmte-Gemüse-Museum das Bild von John Muir aus Bumpusville, dann mußt Du nur noch einmal zurückfahren und nach John Muir fragen.



## *Pfahl Nr.4*

Wie sieht er aus?

Ein kahler Kerl und seine Verabredung in einer Null-Gravitations-Kammer.

Ein Hippie nach einem Marinehaarschnitt.

Eine Formel für magischen Haarwuchs.

**Wo kann ich sie finden?**

Wer könnte solch eine Formel gebrauchen?

Wo könnte er leben?

Wo könnte er schlafen?

Schnapp' Dir das Kopfkissen aus Conroys Schlafzimmer in Bumpusville.

**Was soll ich mit all dem Kram?**

Der Yeti-Häuptling braucht ihn.

Wo, sagte er noch, wollte er hingehen?

Bring die Objekte zum Whirlpool und schmeiß sie hinein.

# SAM & MAX' GRABBELKISTE.

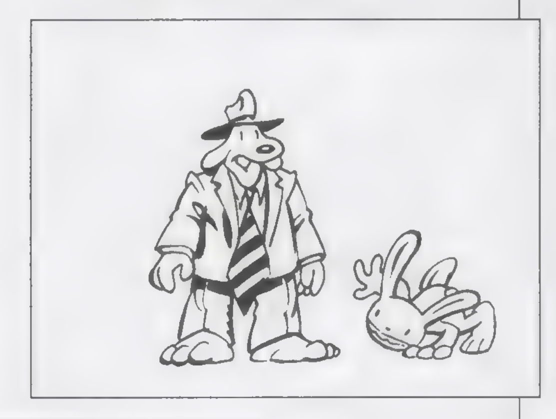
*Nützlicher Krimskram und wo man ihn herbekommt.*

| Objekt | Ort | Wofür |
|---|---|---|
| Geld | Mausloch im Büro | Um etwas in diesem Spiel zu kaufen |
| Schwarzlicht | Besenkammer im Büro | Zusammen mit der Taschenlampe im Tunnel-der-Liebe benutzen |
| Anordnungen | In der Katze | auf der Straße, um auf den Jahrmarkt zu gelangen |
| Tagesticket | Kuriositätenzelt, Jahrmarkt | Damit kann man alle Attraktionen nutzen |
| Yetihaare I | Kuriositätenzelt, Jahrmarkt | Mit den anderen Fellbüscheln und dem magischen Trank auf dem Froschfelsen benutzen |



| Objekt | Ort | Wofür |
| --- | --- | --- |
| Jesse James' Hand | Kuriositätenzelt, Jahrmarkt | Zusammen mit der Golfballzange und dem Fischmagnet benutzen, um den Stimmungsring im Weltgrößten Wollknäuel zu erlangen |
| Taschenlampe | Bratz-das-Vieh, Jahrmarkt | Zusammen mit dem Schwarzlicht im Tunnel-der-Liebe benutzen |
| Vergrößerungslinse | Beim Bratz-das-Vieh, Jahrmarkt | Zusammen mit dem Fernglas im Twine Peaks Restaurant auf dem Weltgrößten Wollknäuel benutzen, um den Froschfelsen zu entdecken |
| Berechtigungsschein | Kegel-der-Tragödien | Um verlorene Gegenstände aus dem Fundsachen-Zelt wiederzuerlangen |
| Fischmagnet | Fundsachen-Zelt | Zusammen mit der Golfballzange und Jesse James' Hand benutzen, um den Stimmungsring zu bekommen |
| „Schlüssel" | Dougs Raum, Jahrmarkt | Um in den Wohnwagen zu gelangen |
| Bachstelzen-Kostüm | Kiste im Wohnwagen, Jahrmarkt | Braucht man für ein ordentliches Yeti-Kostüm. |
| Gator-Golf-Punktekarte | Wandschrank im Wohnwagen, Jahrmarkt | Aktiviert das Gator-Golf-Icon auf der Karte |
| Überdimensionaler Becher | Beim ersten Snuckeys auf dem Parkplatz | Zusammen mit der Golfballzange benutzen, um an Teer beim`Mt.Rushmore Bungeespringen zu kommen |
| Ausgesuchte Spiele | Drehregal in Snuckeys | Stressreduzierung |
| Pecan-Pralinen | Snuckeys | Doug geben, um das Wollknäuel-Icon auf der Karte zu aktivieren |

| Objekt | Ort | Wofür |
|---|---|---|
| Toilettenschlüssel (Feile) | Snuckeys | Dem Yeti im Jungle Inn schenken, gegen seine Hornhaut und Hühneraugen, um zur Party gelassen zu werden |
| Eimer voller Fische | Welt-der-Fische | Fische benutzen, um Gator Golf zu spielen |
| Kaputte Golfballzange | Papierkorb beim Gator Golf | Zusammen mit Jesse James' Hand & Fischmagneten benutzen, um Stimmungsring zu erlangen. Zusammen mit J.J.s Hand benutzen, um das Roboter-Reparatur-Handbuch in Bumpusville zu bekommen. Zusammen mit Snuckeys Becher benutzen, um Teer von Mt.Rushmore aufzunehmen. |
| Yetihaare II | Versenk-das-Biest, Gator Golf | Zusammen mit den anderen Fellen und dem magischen Trank auf dem Froschfelsen benutzen |
| Schneekugel | Versenk-das-Biest, Gator Golf | Aktiviert das Geheimnisvoller-Wirbel Icon auf der Karte |
| 91 yds. Seil | Weltgrößtes Wollknäuel | Mit dem Dinosauriermaul und Max beim Mt.Rushmore benutzen, um den Zahn zu ziehen |



| Objekt | Ort | Wofür |
|---|---|---|
| Stimmungsring | Weltgrößtes Wollknäuel | Shuv-Oohl im Geheimnis-vollen-Wirbel geben, um den magischen Trank und die Position des Frosch - felsen zu bekommen |
| Kabel | Boden, Restaurant, Weltgrößtes Wollknäuel | lMit dem Fernglas benutzen, um den Froschfelsen zu finden |
| Magischer Puder | Shuv-Oohls Raum, Geheimnisvoller Wirbel | Mit den Fellen auf dem Froschfelsen benutzen |
| Yetihaare III | Geheimnisvoller Wirbel | Mit den anderen Fellen und dem Magischen Trank auf dem Froschfelsen benutzen |
| Portrait von John Muir | Portrait Halle, Bumpusville | Der Dame im Berühmte-Gemüse-Museum geben, um eine gemüsige Ausgabe John Muirs zu erhalten |
| Roboter-Reparatur-Handbuch | Schlafzimmer, Bumpusville | Ermöglicht den Zugriff auf den Reinigungsroboter |
| Reinigungsroboter | Bumpusville | Wenn er programmiert wurde, löst er als Ablenkungsmanöver Alarm aus |
| Virtual-Reality-System | Bumpusville | Benutzen, um an den Einheitsschlüssel für die Alarmanlage zu gelangen |
| Schlüssel | Bumpusville | Setzt die Alarmanlage außer Betrieb |
| Broschüren | Jungle Inn | Aktiviert Berühmte-Gemüse-Museum und Mt.Rushmore Icons auf der Karte |
| Mammuthaar | Mt.Rushmore | Mit Teer und dem Bachstelzenkostüm ein Yeti-Kostüm zusammenbasteln |
| Teer | Mt.Rushmore | Mit Mammutfell und Bachstelzenkostüm ein Yeti-Kostüm zusammenbasteln |

| Objekt | Ort | Wofür |
|---|---|---|
| Bumpusförmige Aubergine | Gemüsemuseum | Um Bumpus Perücke aus seinem Schlafzimmer zu bekommen |
| Bumpus Perücke | Schlafzimmer, Bumpusville | Um das Yetikostüm zu komplettieren |
| Yetikostüm | Jungle Inn | Benutzen, um auf die Party zu kommen |
| Eispickel | Küche, Jungle Inn | Um die Weinflasche zu öffnen, nachdem er in dem Weltgrößten Wollknäuel-Restaurant zum Korkenzieher gebogen wurde. |
| Weinflasche Korken | Yeti-Party | Mit der Schneekugel zusammen benutzen, um Totem 1 zu lösen. |
| Dinosaurier Zahn | Mt.Rushmore | Benutzen, um Totem 2 zu lösen |
| Muirförmiger Kürbis | Gemüsemuseum | Benutzen, um Totem 3 zu lösen |
| Haarwassergetränktes Kopfkissen | Schlafzimmer, Bumpusville | Benutzen, um Totem 4 zu lösen |




HEY, SAM! ICH WUSSTE GAR NICHT, DASS DU DIES SO GUT BEHERRSCHT.
HIGHWAY SURFING IST MEIN LEBEN, KLEINER FREUND. ES IST EINE HERVORRAGENDE ART, EINEN ERFOLGREICHEN TRIP ZU KRÖNEN!
UND ES BRINGT FREUDE IN DIE HERZEN DER PASSIERENDEN BUSLADUNGEN VOLL SCHWITZENDER TOURISTEN.
SAM & MAX
DU SCHAFFST MICH, MAX!
The End

# SAM & MAX UND DER FLÜCHTIGE YETI

## *Ein Begleiter durch Sam & Max Hit the Road™*

-----------

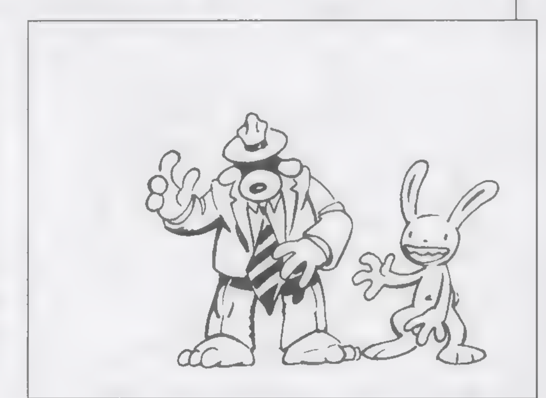
### *Kapitel 1*

### Der sprichwörtlich verwirrende Prolog

Es war ein sonniger Tag in Brooklyn. Die goldenen Strahlen flossen über die staubigen Miethäuser wie Ahornsirup über einen Pfannkuchen. Mein argloser Partner Max und ich betraten gerade unser Büro, nachdem wir kurz zuvor die befriedigende Enthauptung eines schändlichen, verrückten Wissenschaftlers vollzogen hatten, als uns ein Anruf des Commissioners erreichte.

Das Klingeln des Telefons spaltete die Atmosphäre des Raumes wie die Nachwirkungen eines üblen Chili. Ich nahm ab. Hätte ich gewußt, auf was für Ärger ich mich in diesem Augenblick einließ, ich hätte mir Max geschnappt und wäre in den ersten Zug nach Palookaville gesprungen (ein bezauberndes Nest, wo Essen noch billig ist und die Eingeborenen das Bellen der Revolver ignorieren). Aber so nahm ich meine Anordnungen entgegen wie ein guter Soldat. Es war offensichtlich, daß wir für diesen Fall Geld benötigen würden, also wühlte ich in unserem Versteck, dem Mausloch. Max dachte, dies wäre so ein Fall, für den man ultraviolette Beleuchtung benötigt, und so nahm ich das Schwarzlicht aus dem Wandschrank mit.

Wir gingen runter auf die Straße, um den Kontaktmann des Commisioners zu treffen. Auf dem Weg dorthin begegneten wir unserem Nachbarn, Flint Paper, der gerade mit einem seiner Klienten verhandelte. Als Mitglied des professionellen Gesetzvollzugs habe ich schon immer seine Vorgehensweise bewundert.



Draußen auf der Straße war es bemerkenswert leer für einen Nachmittag unter der Woche. Vielleicht lag es daran, daß es Samstagmorgen war. Das einzige Lebenszeichen (und was für ein dürres Zeichen das war) bot uns ein übel zugerichtetes Kätzchen. Da ich die Vorliebe des Commissioners für Streiche (und Keane-Gemälde) kannte, war ich sicher, daß dies unser Kontaktmann war. Aber das Kätzchen fing an zu übertreiben. Ich mußte Max benutzen, damit es die Info wieder hervorwürgen konnte. Ich war nicht überrascht, als ich feststellen mußte, daß etwas Dunkles auf dem Jahrmarkt seine Fäden sponn. Ich hoffte nur, daß mir eine Karussellfahrt erspart bleiben würde. Zugegeben, ich sehe nicht wie ein Karussell aus, aber ich hasse es, kleine Kinder zu enttäuschen.

------------

## *Kapitel 2*
## Der Fluch des Kushman Jahrmarktes

Es war diese Art Jahrmarkt, die ich schon immer gehaßt habe - grell bemalte Zelte, fröhliche Musik und der Duft von Popcorn und Zuckerwatte in der Luft. Ich bevorzuge die Art, die so aussieht, als müßte man sie in Schwarzweiß filmen, wo gruselige Dampforgelmusik gespielt wird und alte Handzettel über die surrealen und gefährlichen Gänge wehen - aber dieser Fall war nicht so, wie ich es gern hätte. Zumindest würde er mir in den nächsten Monaten die Hundekuchen sichern.

Meine Stimmung hob sich nicht, als wir diesen beiden Neandertalern begegneten - ein kurzer, gemeiner Brite mit häßlichen Haaren und sein grobmotorischer Leibwächter. Es war genau dieses Gesindel, dem man am Anfang eines Falls über den Weg läuft, und das später zu einem Zeitpunkt wieder auftaucht, an dem man es am wenigsten sehen will. Eine Art bizarre Gesetzmäßigkeit unseres Berufes.

Dann entschied sich der Feuerschlucker, uns ganz schlau zu kommen und wollte uns nicht reinlassen.

So etwas kannte ich schon. Sie denken, sie haben Feuer im Hintern und wären ganz groß. Ich zeigte es ihm. Ich gab ihm unser Beglaubigungsschreiben. Er ließ uns hinein.

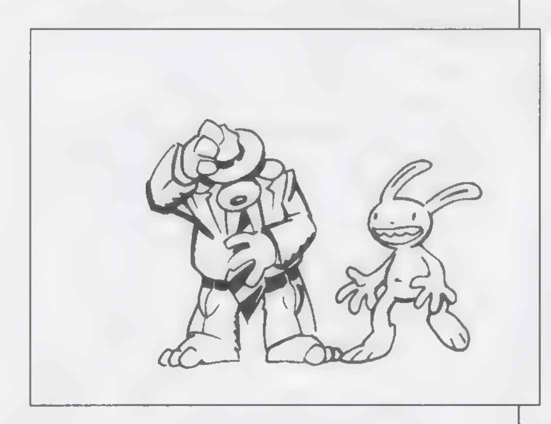
Die Kuriositätenausstellung erinnerte mich an meine alte Nachbarschaft - eine Gruppe von grausam entstellten, sozialen Außenseitern, die kein Zuhause hatten. Der einzige Unterschied bestand darin, daß wir bezahlen mußten, um rauszukommen anstatt rein. Die Kushman-Brüder gaben uns eine Zusammenfassung der Ereignisse - alles über Bruno,

den vermißten Yeti , der Trixie, die vermißte Giraffenhalsfrau, entführt hat - aber irgendwie fühlte ich, daß mehr dahintersteckte als sie uns erzählen wollten, also beschloß ich, mich erst einmal umzusehen. Ich fand einige Haare des Yeti vor dem geschmolzenen Eisblock und steckte sie ein. Dann verließen wir das Zelt durch den Hinterausgang.

Wir kamen am „Tunnel-der-Liebe" und dem „Kegel-der-Tragödien" vorbei, aber ich wollte mich zuerst in Trixies Wohnwagen umsehen. Es stellte sich heraus, daß er abgeschlossen war und kein Schlüssel unter dem Fußabtreter lag - nicht einmal einen Fußabtreter gab es hier. Es begann mich zu frustieren, also entschied ich mich, meinen Ärger an einem kleinen, pelzigen Nagetier auszulassen. Ich begriff sofort, daß Max mir später noch nützlich sein könnte, und so entschied ich mich für eine Partie „Bratz-das-Vieh". Mit etwas Übung zog ich 20 dieser kleinen Käsewichte einen über und gewann eine Taschenlampe - genau das, was ein beherzter Privatdetektiv wie ich braucht, um so dunkle und gruselige Ort wie den „Tunnel-der-Liebe" zu erforschen. Das einzige Problem bestand in der fehlenden Glühbirne. Ich schraubte schnell das Schwarzlicht ein, und nachdem mir Max fünfzehn Minuten lang mit seinem „Und, hatte ich recht?" auf den Keks ging, untersuchten wir den Tunnel.

Ich benutzte die Taschenlampe sobald wir uns im Inneren befanden. Ihre magischen, ultravioletten Kräfte brachten skurrile Dinge zum Vorschein - wie diesen Sicherungskasten. Ich überlegte gerade, wie sehr ich Leute hasse, die mir ein „Und, hatte ich recht?" an den Kopf schmeißen und dachte „Max sollte hieraus etwas lernen.", und so stopfte ich Max in den Sicherungskasten. Als die Fahrt hielt, hatte ich Gelegenheit, das „Henry der Achte" Schaubild zu untersuchen.

Ich fühlte in mir schon immer das latente Verlangen, einem Monarchen des sechzehnten Jahrhunderts an seinem Bart zu ziehen. Und es war ein gutes Gefühl, zumal es uns den Geheimgang zu Doug, dem Maulwurfmann, öffnete, einem schielenden Tunichtgut, der seine Yetifreunde für eine Schachtel Pecan-Pralinen verraten würde. Glücklicherweise sind wir auf dem Weg zum Jahrmarkt an einem dieser Ladenketten vorbei-



gekommen, und so legte ich nur den Hebel um, der die Fahrt wieder in Gang setzte, und wir machten uns auf den Weg zum nächsten: Snuckeys.

-----------

## *Kapitel 3*
## Die Rätsel des Raststätten Räsoneurs

Wenn man die Schleichwege und Autobahnen dieses großartigen Landes so gut kennt wie ich, dann kennt man auch Snuckeys - eine Straßenrandinstitution seit fünfzig Jahren, wo amerikanische Familien schäbige Postkarten kaufen, Kohlenhydrate verzehren und (das Wichtigste überhaupt) Sanitäreinrichtungen benutzen können, die weitaus sauberer sind als die, die man normalerweise vorfindet.

Dies hier war ein typisches Exemplar seiner Art - bis auf den Becher hinter einem der Abfalleimer. Ich sammelte es als potentielles Beweismittel auf und schlenderte hinein, nur um von dieser Musik beleidigt zu werden, die einen noch während der Fahrt aus dem Fahrstuhl treibt. Und dann sah ich ihn - ein unsäglich unbeschreibliches Unwesen, das das ganze Jahr über spart, um auf der Sience Fiction Versammlung als Kilgore Trout verkleidet aufzutauchen: in Shorts, ein weichliches Weichei. Ich nahm eine der Pecan-Schleckereien und verhandelte über den Verkaufspreis. Weil Max mich schon die ganze Zeit damit nervte, auf Toilette gehen zu müssen, und weil ich es haßte, Hasenköttel aus meinem Auto zu entfernen, besorgte ich ihm gleich noch den Schlüssel mit. Ich bemerkte etwas Verdächtiges an der Feile, die mit dem Schlüssel verbunden war, also unterbrach ich kurzerhand die Konversation und fing Max draußen ab. Ich sprach mit ihm darüber, den Schlüssel zu behalten, und wir hasteten zurück zum Jahrmarkt.

-----------

## *Kapitel 4*
## Die Wahrheiten des wundersamen Wohnwagen

Als Doug sich ausschüttete, schüttete er sich wirklich aus. Glücklicherweise lag schon eine beachtliche Schicht Kornflakes-Kartons und Fastfood-Verpakkungen auf dem Boden, so konnte seine Mahlzeit nicht allzuviel anrichten.

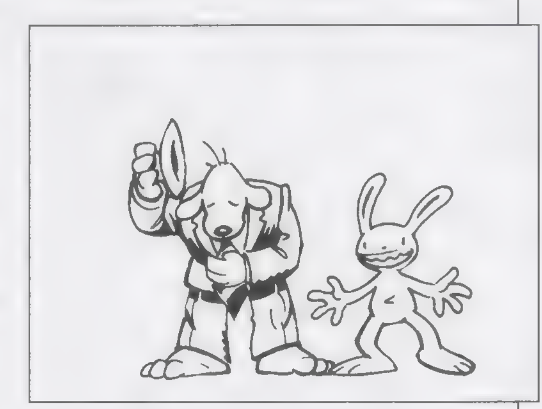
Und dann fing er an auszupacken... und was für eine Geschichte er zu erzählen hatte. Es schien, als ob Trixie gar nicht entführt worden, sondern aus eigenem Entschluß gegangen war. Auf jeden Fall war sie in Bruno verliebt und hatte seine Flucht vorbereitet. Chaçun á son goo, das ist französisch und heißt soviel wie „Jedem

seine Salbe". Komische Leute, diese Franzosen. Wie dem auch sei, Doug rückte Trixies Wohnwagenschlüssel raus (der eine bemerkenswerte Ähnlichkeit mit einer Brechstange besaß) und erwähnte außerdem, daß sein Onkel Shuv-Oohl vielleicht wissen könnte, wo Bruno steckte. Unglücklicherweise wußte Doug nicht, wo wir seinen Onkel finden konnten, aber erwähnte noch, daß er zuletzt beim „Größten Wollknäuel der Welt" gesehen wurde. Ich notierte mir den Ort schnell auf meiner Karte und dann sahen Max und ich zu, daß wir hier so schnell wie möglich wegkamen, bevor dieser Stubenhocker noch mehr Geschichten erzählen konnte.

Trixies Wohnwagen war eine große Enttäuschung. Max legte einige Turnübungen ein, während ich ein gräßliches Bachstelzenkostüm in einer blauen Aussteuerkiste fand, aber das einzig wirklich Aufschlußreiche war in ihrem schockfarbenen Wandschrank - eine Punktekarte des Gator Golf Emporiums in Florida - ein weiterer Ort, den ich auf meiner Karte verzeichnete.

Bis jetzt waren wir gut in der Zeit und ich glaubte, wir könnten uns eine Fahrt im „Kegel-der-Tragödien" erlauben. Ich informierte den Angestellten, daß wir ein paar Runden drehen wollten, da hingen wir auch schon in unseren Gurten und wirbelten schneller durch die Luft als ein Chinchilla in einem Mixer. Der Kegel verhielt sich wie die Werbung versprach, denn nach der Fahrt hatte ich ein bestürzendes Gefühl von erlittenen Verlusten. Kein Wunder, denn als ich in meiner Box voller Krams nachsah, war jedes gesammelte Beweismittel verschwunden. Ich schnappte mir den Angestellten und ließ keine Ruhe, bis er mir einen Berechtigungsschein für das Fundsachen-Zelt überreichte. Leider stand der Mann zu seinem Wort (Ich hatte mir schon ausgemalt, ihn auf die Größe eines Kniekissens zusammenzustauchen).

Die unfassbar häßliche Person mit unbestimmbarem Geschlecht im Fundsachen-Zelt gab mir nicht nur meinen ganzen Schrott, sondern auch noch einen Fischmagneten von der berühmten „Welt-der-Fische" zurück. Nachdem ich ihn näher untersucht hatte, konnte ich einen weiteren Ort auf meiner Karte bestimmen, aber erst einmal mußten wir Shuv-Oohl aufstöbern.



-----------

## *Kapitel 5*

## Der Fakir, der fluchte wie ein Fuhrmann

Das „Größte-Wollknäuel-der-Welt", in der Nähe von Marutilamooh/ Minnesota, ist ein lukratives Monument zwanghafter Sparsamkeit. Es gibt dort ein rotierendes Fischrestaurant, das weltberühmt für seinen kandierten Wachslachs in Schokoladensoße ist.

Genug Herumgeschweife. Als wir ankamen, amüsierten wir uns nur mäßig in dem Museum am Fuße des Knäuels und so entschieden wir uns, das Restaurant zu überprüfen.

Außerhalb der Feinschmeckeranlage konnten wir einen Blick auf den messerschwingenden Chefkoch werfen, der fröhlich die Tageslieferung hinschlachtete. Weil man von außen nicht auf diese Seite des Decks gelangen konnte, fragte ich mich, wie sie die frischen Fische hier anliefern würden. Ich fragte mich außerdem, ob es wohl möglich wäre, ein Stück des Wollknäuels auszuleihen, nur falls wir einen Verdächtigen zu Verhörzwecken für ein oder zwei (oder sechs) Stunden bändigen müßten.

Im Inneren des Restaurants hatten wir auch nicht mehr Glück. Nachdem wir herausfanden, daß sich ein Fahrstuhl in der Mittelachse befand, fanden wir uns selbst in einem verlassenen Restaurant wieder, in dem ein offensichtlich beschädigtes Fernglas installiert war. Ich nahm an, daß die Mitarbeiter gerade Mittagspause hatten. Wo ich gerade von Mittagspause spreche, es gab da noch einen anderen Bewohner des Restaurants - so eine Art handwerklich-besessener „Uri-Geller-Klon" aus dem Mittelwesten. Den Stoppeln auf seinen Kinnbacken nach zu schließen arbeitete er an seinem persönlichen Wachstum. Ging man nach seiner Aussprache, sein liebstes Mantra wäre nicht jugendfrei. Ich fragte ihn nach seinen Hobbies - halbmondförmige Schraubschlüssel nur mit Gedankenkraft zu biegen. Zum Schluß gab er mir einfach einen. Vielleicht war er lediglich ein lebhafter Charakter als nur dieser mürrische Lümmel, den er nach außen hin verkörperte. In seinem Geschäft kann man das immer so schlecht unterscheiden.

-----------

## *Kapitel 6*

## Die Fiktionen im feuchten Fischfanggebiet

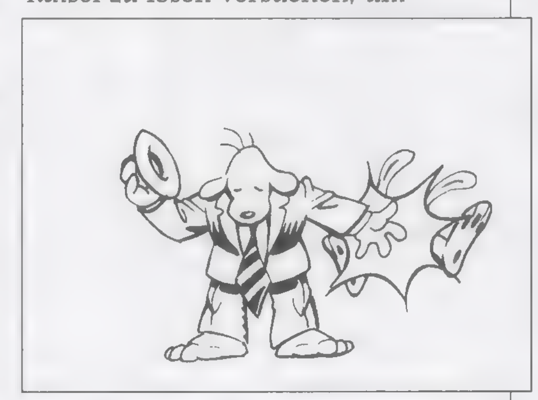
Langsam fing alles in diesem

Fall an zu stinken, und so schien es mir nur logisch, als nächstes zur „Welt-der-Fische" zu fahren. Die Fische in dem Eimer kamen mir irgendwie bekannt vor und ich wollte mir gerade einige aneignen, als ein Hubschrauber ankam und ein Netzvoll mit sich nahm. Ich nahm den Eimer dennoch als Beweismittel mit, aber als ich mir den einheimischen Angler zur Brust nahm, erfuhr ich, daß dies die Fischquelle des „Wollknäuel-Restaurants" war. Ich bediente mich meiner detektivischen Erfahrungen und kam zu dem Schluß, daß wenn ich den Wollfaden immer noch wollte (und dieser Wollfaden wurde für mich zur reinen Bessenheit - ich war schon immer von Wolle fasziniert), dann würde es mir helfen, wenn ich so aussehen würde wie ein Fisch. So brütete ich einen Plan aus - und ich mußte dafür nicht einmal gegen den Strom schwimmen.

Ich benutzte das gebogene Werkzeug an dem großen Fiberglasfisch im Fluß, um die Schraube ein wenig zu lockern. Dann benutzte ich den Fisch als Verkleidung und ermutigte Max, dasselbe zu tun. Wir landeten schließlich auf dem Deck des Restaurants, wo es ein leichtes war, Max' scharfe, kleine Nagetierzähne zu benutzen, um an den Wollfaden zu gelangen - gesunde 91 Yard vom Ganzen. Nach dieser Übung und ohne ein Anzeichen von Bruno oder Shuv-Oohl entdeckt zu haben, schien es, als wäre ein kleiner Urlaub fällig, also fuhren wir nach Florida, Richtung „Gator-Golf".

## *Kapitel 7*
## Gator Golf – Gram in den Glades

Als wir beim Gator Golf ankamen, mußte ich erst einmal den Besitzer beglückwünschen. Obwohl ich den Inhalt seines Papierkorbes (eine zerbissene Golfzange) wesentlich interessanter fand als seine Konversation, war ich dennoch der Meinung, daß die Kombination aus Minigolfplatz und Alligatoren als inspirierte, erholsame Absicht zu werten sei. Es machte zumindest mehr Sinn als diese albernen, animierten Computer-Adventures, in denen doofe Charaktere unglaublich riesige Inventare von Ort zu Ort schleppen, witzlos-obskure Rätsel zu lösen versuchen, um



unerreichbare Ziele zu verfolgen und ein höchst unbefriedigendes Ende erleben. Gator Golf ist ein Spiel für echte Männer.

Unglücklicherweise haben uns hier zwei richtige Männer geschlagen - eigentlich anderthalb richtige Männer, oder so. Es waren diese beiden Neandertaler vom Jahrmarkt: Conroy Bumbus, der winzige Country- Westernstar mit dem Toupet, das größer war als er selbst, und sein bestialischer Leibwächter, Lee-Harvey. Max konnte der Gelegenheit des verbalen Beschimpfens nicht widerstehen - er wäre nicht Max, wenn er es könnte. Es folgte ein mächtiges Gelärme, das mit Max im „Versenk-das-Biest"-Tank endete, auf der falschen Seite des mit Clownsköpfen und Windmühlen geschmückten, alligatorenverseuchten Sumpfes. Ich mußte irgendwie auf die Insel gelangen und meinen Partner befreien. Er ist vielleicht wahnsinnig, er kann auch ein Totschläger sein, er mag auch Tiere gequält haben, die kleiner waren als er, aber letztendlich ist er doch mein Partner.

Es ist eine Tatsache, die außerhalb der Detektivgemeinschaft wenig bekannt sein dürfte, daß es auf dem Rücken von Krokodilen eine kleine Stelle gibt, auf die man treten darf, ohne daß es sie stört. Ich wußte, würde ich einen Weg finden, die Alligatoren in einer Reihe zu ordnen, dann könnte ich diese Stelle dazu benutzen, um über diese Viecher hinweg zur Insel zu gelangen. Zum Glück trug ich ja einige Fische mit mir herum. Ich tauschte also den Eimer voller Golfbälle mit dem Eimer voller Fische aus, dann nahm ich mir ein Fünfereisen und schlug die Fische den Alligatoren direkt vor den Rachen, bis ich sie dort hatte, wo ich sie haben wollte.

Kurze Zeit später war ich auf der Insel und befreite Max, indem ich die Tür der Kabine öffnete. Er war nicht sehr dankbar, aber letztendlich war er nicht tot. Er hatte außerdem ein weiteres Yetihaarbüschel gefunden. Eine gründlichere Untersuchung des Tauchtanks brachte eine Schneekugel vom berühmten „Geheimnisvollen Wirbel" mit einer persönlichen Widmung von, wer könnte es auch anders sein, Dougs Onkel Shuv-Oohl zum Vorschein. Endlich eine konkrete Spur! Sieh dich vor, Geheimnisvoller Wirbel, jetzt kommen wir!

## *Kapitel 8*
## Die wundersame Welt des Wirbels

Du glaubst, ein Detektiv würde sich an einem Platz wie dem „Geheimnisvollen Wirbel" zuhause fühlen? Du glaubst, es würde seinen Sinn für Abenteuer anspre-

chen und seinen Verstand schärfen? Nun, da liegst Du völlig falsch. Ich fand, es war eine viel zu grell dekorierte Höhle, in der man dafür bezahlen mußte, sein Mittagsessen wieder zu verlieren.

Wir waren ziemlich sicher, daß sich Shuv-Oohl irgendwo in diesem Gebilde aufhielt. Aber zunächst konnten wir nur Beweise sichern, daß hier ein weiterer Yeti im Souvenirladen im hinteren Bereich der Höhle vermißt wurde. Und weil es schon fast zur Gewohnheit wurde, nahm ich gleich ein weiteres Yetihaarbüschel mit.

Da wir uns sowieso schon im Kreis bewegten, dachte ich, wir könnten den Mini-Wirbel auch gleich ausprobieren. Ich muß irgendetwas losgetreten haben, aber auf einmal war mir intuitiv die Arbeitsweise des gesamten Wirbels klar. Es hatte alles mit der allgemeinen Feldtheorie zu tun, in der elektromagnetische Energie in engem Zusammenhang mit spektralen Abweichungen und relativer Höhe steht. Mit anderen Worten, Größe gleich Farbe geteilt durch Magnetismus. Allgemeinbildung, mein lieber Max.

Offensichtlich brauchte ich eine prismatisch reflektierende Oberfläche, um Zugang zu dem inneren Mechanismus zu erlangen.
Der Spiegel über den Stufen mußte ausreichen. Im Inneren, genau wie ich es erwartet hatte, fand ich große Farbmagneten. Ich schaltete sie solange an und aus, bis ich die jeweils richtige Kombination der Türfarben eingestellt hatte. So konnte ich durch jede der Türen gelangen, bis ich Shuv-Oohl gefunden hatte.

Danach schien sich das tiefgründige Verständnis für Physik zu verlieren. Muß ein temporäres Phänomen wegen restlichem Schwindelgefühl gewesen sein. Passiert mir ständig, so etwas.

Shuv-Oohl war ein typischer, ausgebrannter Hippy-Maulwurfmann. Er konnte uns generelle Informationen über Frog Rock geben, und erklärte uns, wenn wir ihm seinen Stimmungsring aus dem Weltgrößten Wollknäuel holen könnten, würde er uns mehr erzählen können. Ab und zu muß ein Mann Wolle durch seine Finger gleiten lassen, um einen Fall wie diesen zu lösen. Wir verschwanden Richtung Minnesota.



Sam & Max PRESENT:
OUR BEWILDERING UNIVERSE
A NEEDLESS OVERVIEW OF OUR SURROUNDINGS TO PROVOKE EXCHANGES OF IDEAS AND GUNFIRE!
SKURRILE TIER-WUNDER
SEHT ES EUCH AN. IST ES NICHT LÄCHERLICH?
VIELLEICHT GEHT ES, WENN WIR ES ALLE AUSLACHEN.
MAX' WUNDER DIESER ERDE
HIER IST ETWAS, DASS IHR AUSPROBIEREN KÖNNT! LASST EINE TÜTE MIT BROT FÜR LANGE ZEIT AUF DEM KÜHL-SCHRANK LIEGEN. ES KÖNNTE VIELLEICHT GRAU WERDEN UND SCHLECHT SCHMECKEN. JETZT SCHMEISST ES AUF DIE STRASSE.
FOAMY BREAD
SEEAFFEN SIND KEINE PRIMATEN!
VERSUCH, DIR VORZUSTELLEN, WIE WEIT SICH DAS UNIVERSUM ERSTRECKT! DENK SOLANGE DARAN, BIS DU WAHNSINNIG WIRST.
WUSSTEST DU, DASS DIE ERDE PERMANENT VON KOSMISCHEN STRAHLEN BOMBARDIERT WIRD? UND SIE GEHEN EINFACH DURCH DIESE DUMMEN ANZÜGE. FRÜHER ODER SPÄTER WIRD DESHALB IRGEND ETWAS MIT UNS PASSIEREN. DU WEISST, WAS ICH MEINE?
NASA
WER KANN SICH SCHON VORSTELLEN, WAS PASSIERT, WENN SIE ALLE SCHLEUSEN DES PANAMA KANALS AUF EINMAL ÖFFNEN WÜRDEN? ICH NICHT!
ICH AUCH NICHT, ABER ES KÖNNTE GANZ SCHÖN SCHRECK-LICH SEIN!
ERSTAUNLICHE LEISTUNGEN
WELCHE FRUCHT ODER WELCHES GEMÜSE IST AM RESISTENTESTEN, WENN MAN EINEN HAMMER DRAUF WIRFT? UND WIE KÖNNEN WIR DAS HERAUSFINDEN?

## Kapitel 9

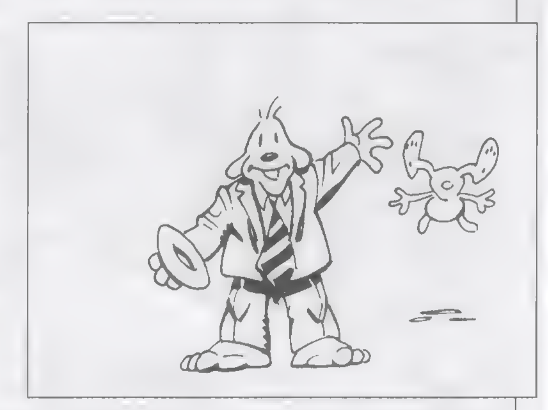
# Fantastische Phänomene am Froschfelsen

Es schien keinen Weg zu geben, diesen Fall schneller abzuwickeln, und es würde noch viel länger dauern, das Gleiche mit dem Weltgrößten Wollknäuel zu tun. Ich mußte einen Weg finden, um in das Innere zu greifen, dann eine Möglichkeit, um den Ring zu finden und ihn wieder herauszubekommen. Ich hatte die Zange, die meinen Griff verlängern konnte und ich hatte den Magneten, um den Ring herauszuziehen, aber ich brauchte eine Art Halter, um die beiden zu verbinden. Ich war der Meinung, das Jesse James' Hand aus der Kuriositätenausstellung des Jahrmarktes diesen Trick vollführen konnte, also heizten wir zurück, um die Kushman-Brüder wiederzusehen und ich schnappte mir das Glas. Während wir da waren, fiel mir ein, daß ich eine Vergrößerungslinse im Bratz-das-Vieh-Zelt gesehen hatte, die mir dabei helfen könnte, den Froschfelsen durch das Fernglas zu lokalisieren, also nahm ich sie gleich mit.

Jetzt hatte ich die Zange, den Magneten, die Linse und die Hand in einem Einmachglas. Aber, was war das...ich konnte die verdammte Hand nicht aus dem Glas bekommen. Ich brauchte einen Experten für Lebensmittelkonserven-Extraktion. Ich fuhr, wenn es mir auch widerstrebte, zu Snuckeys, wo mir die Bedienung bei der Hand zur Hand ging.

Ich kam beim Weltgrößten Wollknäuel mit einem starken Gefühl eines Déjà Vu an, oder besser eines Déjà Knäuels. Ich befestigte die Hand an der Zange und den Magneten an beidem. Dann benutzte ich die Zange mit dem Wollknäuel im Museum, und der Stimmungsring war unser.

Es schien mir eine gute Idee zu sein, einen Blick auf das Vergrößerungsglas zu werfen, wo wir schon mal hier waren. Mit Sicherheitsabstand zum turbanierten Telekineten montierte ich die Linse an das Fernglas. Aber da war noch das Problem mit der Bewegung. Wenn ich vielleicht die Kabel des Restaurantmotors mit dem Fernglas verbinden würde, könnte ich die Kontrolle über das




WEISST DU NOCH, ALS WIR SÜSSE, UNSCHULDIGE KINDER WAREN, DIE IM ZEITLOSEN HINTERHOF EINER IMMERWÄHRENDEN JUGEND HERUMTOLLTEN?
WOVON, ZUM TEUFEL, SPRICHST DU ÜBERHAUPT?
RÜCKBLENDEN, ZIEGELKOPF!
TERROR ON THE TANBARK
Starring SAM&MAX
AS SOFT, MARKETABLE BABY VERSIONS OF THEMSELVES.
WAS IST PASSIERT, SAM?
TRIS MARTINEZ HAT EINEN STEIN NACH MIR GEWORFEN, UND ALS ICH „AUA" SAGTE, SCHLUG ER MICH DAFÜR.
AHA.
VIELLEICHT KÖNNEN WIR FELSEN AUF IHN FALLEN LASSEN, WENN ER VON DER SCHULE HEIMKOMMT. ODER... WEISST DU WIE MAN ZWILLEN BASTELT?
DUDUDU, SAM. GEWALT IST NICHT DIE ANTWORT. ICH BRING' EUCH BEIDE ZUSAMMEN, DAMIT IHR EURE UNSTIMMIGKEITEN AUSDISKUTIEREN KÖNNT.
MEIN KUMPEL SAM MÖCHTE DIR DIE HAND REICHEN, SO DASS IHR FREUNDE WERDET. ES WIRD ZEIT, DAS KRIEGSBEIL ZU BEGRABEN. WAS MEINST DU?
LECK MICH!
Oh.
FWOOP
UFF
FWIP
MPHGH!
WAAAH!
NUN, WIE WAR DAS?
NETT! ABER DAS WAR NICHT TRIS MARTINEZ.
UUPS.
END

Ding erlangen. Es schien zu klappen. Ich stellte den Hebel in einem 458 Winkel zur Mitte ein, bis ich einen der Orte erkannte, von denen Shuv-Oohl sprach. Dann, als ich den Felsen sah, drehte ich den Hebel ganz zur Mitte, um die Rotation zu stoppen, und da war er. Ich schrieb den Ort auf der Karte nieder und wir fuhren zurück zu Shuv-Oohl.

Erst dachte ich, daß das kleine Sommer-der-Liebe-Relikt zu viele der guten Pilze genascht hatte, als er mir den „Magischen Puder" in die Hand drückte und sagte, daß ich es zusammen mit den drei Yetihaarbüscheln auf dem Froschfelsen benutzen sollte, aber der ganze Fall war schon ziemlich bescheuert, da dachte ich, was zum Teufel, auf zum Froschfelsen.

Es war nicht so wie bei anderen Touristenattraktionen. Wie Max ganz richtig bemerkte, es sah nicht einmal wie ein Frosch aus. Natürlich, ebensowenig wie Max.

Ich plazierte jedes der Haarbüschel vorsichtig auf dem Froschfelsen und streute den Puder auf alles. Dann wurde alles dunkel. Ich bin nicht sicher, was als nächstes passierte*, aber ich hatte dieses unglaublich Verlangen, nach Bumpusville zu fahren.

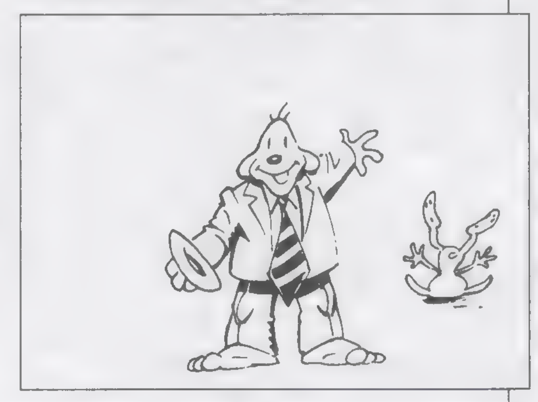
*Eigentlich weiß ich sehr wohl was passierte, aber Fliegende-Untertassen-Maulwurfmänner aus dem All und himmlische Phänomene haben in einer Detektivgeschichte nichts zu suchen. Sie würden mich aus der Vereinigung schmeißen.

## *Kapitel 10*

## Bäurisches Benehmen in Bumpusville

Wenn es um Hightech-Schnick-Schnack und sinnlose elekronische Peripherie ging, konnte niemand Conroy Bumpus das Wasser reichen. Aber wenn es um die stilvolle Dekoration seines Hauses und Touristenmuseums ging, wäre Bumpus die einzige Person, die Liberace als geschmacklos bezeichnet hätte. Natürlich, als ich anfangs seine überladene, neonbeleuchtete Version Neuschwansteins sah, konnte ich noch nicht ahnen, daß Bumpus auch auf Platz #1 der Hitliste des „Ästhetischen Überwachungs e.V." stand.

Gerade als wir durch die Tür schritten, wurde uns klar, daß C.B. viel Geld in diesen Platz gesteckt hat. Das lebensgroße Portrait alleine muß schon mehr als $199.95 gekostet haben. Max und ich kurvten links an dem Portrait vorbei und gingen solange weiter






geradeaus, bis wir uns in Conroys „Tierschau" und Konzerthalle wiederfanden. Wir waren nicht überrascht, als wir ihn seine sich selbst lobenden Hymnen singen sahen. Wir waren überrascht, Bruno und Trixie in seiner Begleitband zu sehen. Überrascht aber nur, weil die Instrumente akustisch waren, die Musiker selber aber elektrifiziert wurden - mit zufälligen Stromstößen von mehreren hundert Volt.

Wir mußten sie hier herausholen, aber es stand uns noch dieses Alarmsystem mit dem elektrischen Auge im Wege. Ich brauchte dringend eine gute Idee, um an diesem Ding vorbeizugelangen. Ich dachte, daß uns vielleicht das Portrait von John Muir, dem berühmten Naturalisten, Inspiration bieten könnte, aber Max blubberte die ganze Zeit etwas von sprechenden, toten Tierköpfen. Max wird immer verrückt(er), wenn er für längere Zeit unterwegs ist, aber dies war selbst für ihn ungewöhnlich.

Der Rest des Hauses bestand in erster Linie aus dem Virtual-Reality-Raum, in dem Lee-Harvey sich aufhielt, und Bumpus Schlafzimmer, komplett mit Monster-Truck-Bett und alarmgesichertem Perückenständer. Dies war alles schrecklich interessant, aber ich hatte nur Augen für den kleinen Reinigungsroboter. Ich dachte, wenn ich herausbekäme, wie man den kleinen Droiden steuert, dann könnte ich einen Tumult verursachen, um Trixie und Bruno unbemerkt aus der Villa zu bringen.

Dann sah ich es über der Tür im Schlafzimmer - ein Roboter-Reparaturhandbuch. Ich flitzte die Rolltreppe hoch auf das Bett, schnappte mir das Kopfkissen, nur um Conroy zu irritieren, und benutzte dann die Golfballzange, um das Buch zu greifen. Unglücklicherweise stand Max genau drunter, aber mit uncharakteristischer Gelassenheit lag er still, bis ich das Buch gelesen hatte.

Ich schnappte mir den kleinen Roboter und schickte mich an, ihn

neu zu programmieren. Um genau zu sein, ich benutzte die Kabel in seinem Hirn in Verbindung mit dem Villenplan, um sicherzustellen, daß er in die Tiershow fahren und den Alarm auslösen würde. Dies rief den guten, alten Lee-Harvey zur Stelle, so daß ich das Virtual-Reality-System mal unter die Lupe nehmen konnte.

Lee-Harvey hatte nämlich etwas davon erzählt, daß das Sicherheitssystem irgendwie mit dem Virtual-Reality-System verbunden war. Wenn ich den Alarm wirklich ausschalten wollte, dann würde ich den Schlüssel dazu irgendwo in der polygonen Welt der virtuellen Realität finden. Und so war es, nachdem ich herausfand, daß der Drachen in dieser mittelalterlichen Welt vor Details nur so strotzte, besonders als es mit ihm zu Ende ging.

Ich benutzte den Schlüssel mit dem Alarmsystem in der Menagerie, aber Max verscheuchte Bruno und Trixie, indem er ihnen etwas davon erzählte, die beiden zurück zum Jahrmarkt zu bringen. Sie gingen nicht, ohne eine Nachsendeadresse zu hinterlassen, oder so, denn sie erwähnten so etwas wie eine Yeti-Party in Evelyn Morrisons Jungle Inn.

## *Kapitel 11*
## Jammende Jive Jünger im Jungle Inn

Wenn man mit höllischer Geschwindigkeit und einem hyperkinetischen Hasen im Auto fährt, dann hat man nicht viel Zeit zu überlegen, und so wurde es mir erst bewußt, als wir schon drinnen waren, daß Bruno und Trixie nicht völlig bescheuert waren, als sie ihr Fluchtziel bekanntgaben. Gleich am Eingang der Party stand der größte Yeti, den ich je gesehen hatte. O.K., Bruno war der einzige andere Yeti, den ich je gesehen hatte, aber dieser war größer als Bruno. Und er war auch gemein, vielleicht weil ihn Hühneraugen und Schwielen an den Füßen quälten.

Ich erinnerte mich an Kindergeschichten über Löwen mit Dornen in den Pfoten, und so tat ich, was ich konnte, um ihm zu helfen, und gab ihm die Feile von Snuckeys, damit er diesen Auswüchsen Paroli bieten konnte. Er war auf einmal viel freundlicher, beharrte aber immer noch darauf, daß nur Yetis („und ihre Verabredungen") hinein dürften.

Ich hatte schon einige Ideen, aber ich konnte das Savage Jungle Inn nicht verlassen, ohne mit der fantastischen Evelyn Morrison zu sprechen, die B-Movie-Königin meiner Jugend. Sie war so nett,

uns einige Reisebroschüren des „Mount Rushmore Dinosaurier Teergruben und Bungeesprung Nationalparks" und des „Berühmte Gemüse Museums" zu autographieren. Ich konnte sehen, wie die sich nützlich erweisen konnten.

Der scharfsinnige Leser wird herausgefunden haben, daß wir ein Yeti-Kostüm benötigten. Das Bachstelzen-Kostüm war ein guter Anfang - es würde Max und mir Platz genug bieten, aber wir brauchten viel mehr Haare, um als Yeti durchgehen zu können, und etwas, um sie an den Anzug kleben zu können. Es war Zeit für Max und mich, Bungeespringen zu gehen.

------------

## *Kapitel 12*
## Runterstürzende Rabauken in Rushmores Rüsseln

Ich hatte immer etwas übrig für Mt. Rushmore. Vielleicht spricht der Name einen schnellen Kerl wie mich an, oder es war dieser Hitchcock-Film, aber ich bringe die Fab Four eher mit Süd Dakota in Verbindung als mit Liverpool. Ich hatte nichts dagegen, als sie das Bungeespringen einführten, aber dieses Dinosaurierding war ein so offenkundiger Versuch, aus diesem 90er Kinospektakel Geld zu schlagen - und John Goodman sah Fred Flintstone gar nicht mal so ähnlich.

Als ich mal einen Blick auf die Dinosaurier werfen konnte, war ich noch weniger beeindruckt. Das Mammut sah aus als wäre es mit schlechtem Yetihaar bedeckt - Yabadabadu! Und hier war Max mit seinen rasiermesserscharfen Zähnen! Ich setzte ihn drauf an, und kurze Zeit danach hatten wir genug Haare, um das Abwassersystem einer ganzen Stadt zu verstopfen. Wir brauchten immer noch klebrigen Krams, dachte ich, als wir an der Teergrube vorbei zum Fahrstuhl gingen.

Und dann, als ich den Fahrstuhl verließ, sah ich sie. Sie kam in mein Leben, ein U.S.Parks Service T-Shirt und Shorts tragend. Sie hat mich natürlich auch bemerkt - man begegnet nicht jeden Tag einem sechs Fuß großen, sprechenden Hund, der einen blauen Anzug und Hut trägt, George Washingtons Nasenflügel betritt und Bungeespringen im Kopf hat. Sie forderte mich auf, in die Garderobe zu gehen und meine Kleidung zu wechseln. Ich wunderte mich schon, was sie vorhatte, bis ich das Bungeegeschirr sah. Da wußte ich. Diese Puppe wollte, daß ich den großen Fall wagte. Mein Problem war, daß ich ihr längst verfallen war.

Ich wollte ihr beweisen, daß ich das schaffe, also benutzte ich das Bungeeseil, schnappte mir Max

und... Heilige Mutter! Das war nicht lustig, das war Selbstmord. Ich sprang meinem eigenen Untergang in einer gigantischen Schüssel klebrigen Teers entgegen... [Sproing!] Warte mal einen Augenblick, sagte ich, klebriger Teer? Wenn Max es nur erreichen könnte... [Sproing!] Vielleicht wenn wir die Golfballzange zusammen mit dem Becher von Snuckeys benutzen, um den Teer zu bekommen... [Sproing!] Gute Arbeit, Max. Nun, wie kommen wir hier wieder runter?

Ich schaffte es gerade so zurück auf die Plattform und in die Vergangenheit. Und sie wartete auf mich, lächelte ihr geheimnisvolles Lächeln und poppte ihr zuckerfreies Kaugummi, während ich mich wieder umzog. Ich versprach zu schreiben und fuhr wieder zur Erde, wo ich hingehörte.

Zurück im Jungle Inn funktionierte alles prächtig mit dem Teer und dem Haar auf dem Bachstelzen-Kostüm, aber als wir hineinschlüpften, war der Türsteher der Meinung, irgendetwas stimme noch nicht mit Max' Kopf. Ich dachte so etwas schon seit Jahren, aber ich glaube, er meinte Max sei fusselig anstatt pelzig.

Wir brauchten ein weiteres Teil Haare (oder ein Haarteil), und ich wußte, wo ich dies herbekam, aber erst mußte ich einen Abstecher ins „Berühmte Gemüse Museum" machen.

## *Kapitel 13*
## Ziselieren der Zuchini Zone

Eigentlich war das eine sentimentale Reise für mich. Ich wollte mal nach Violet, einer alten Flamme, schauen, die diesen Platz leitete. Sie heiratete einen reichen, aber geizigen Zahnarzt, der immer selbst seine Zähne reparierte. Es gab einen üblen Unfall mit einem Hochgeschwindigkeitsbohrer, und jetzt nährt er Radischen. Ich glaube, das interessiert sie in erster Linie an ihrer Arbeit...

Sie hat Gemüseversionen berühmter Persönlichkeiten gemacht, und ich wußte, daß sie irgendwo einen Bumpus haben mußte. Es gab natürlich noch eine übriggebliebene Aubergine rechts neben dem Tresen. Ich steckte sie ein, wünschte ihr alles Gute, sagte ihr, sie sei immer noch eine heiße Kartoffel und trat das Pedal bis auf den Asphalt auf dem Weg nach Bumpusville.

Das Alarmsystem des Perückenständers erinnerte mich an einen Abenteuerfilm, den ich im Fernseher sah, wo der Held ein Objekt gleichen Gewichts mit einem häßlichen Idol austauschte. Nun, Conroy kam schon soweit wie man nur konnte an ein häßliches Idol heran, und so dachte ich, daß der Austausch der Aubergine mit dem Perückenständer funktionieren

könnte. Und so war es (wenn man die Saugpfeile nicht zählt).

Wir kamen triumphierend im Jungle Inn an, befestigten die Perücke an dem Anzug, zogen ihn an und passierten als wahre Partytiere. Aber als wir duch die Tür schritten fühlte ich, daß Madame Schicksal noch ein paar skurrile Momente für uns bereit hielt.

------------

## *Kapitel 14*
## Yeti Jazz auf dem Junggesellen Jam

Ich mag Yetis. Yeti. Was auch immer. Aber wenn es um Partys geht, da hab ich schon ausgelassenere Beerdigungen gesehen. Das Essen war in Ordnung, wenn man nichts gegen Vegetarisch hat - es gab da einige nette Truthahnflügel-Imitationen aus Tofu, aber die Musik war wie eine Mischung aus Engelbert und Heino, und anscheinend ging es niemandem mehr auf den Keks als mir. Diese Party war alles andere als hip.

Ich machte mich auf den Weg nach hinten zur Küche, um die Ausgänge zu untersuchen, falls wir schnell abhauen mußten. Es wartete eine widerliche Überraschung draußen vor der Hintertür. Es schien als wollten Conroy und Lee-Harvey mit einem Taschenlaser die Party sprengen und Conroy dachte, ich wäre sein nächstes Ausstellungsstück. Ich wartete bis Lee-Harvey verschwand, dann zeigte ich Conroy seinen Fehler in der ausdruckstärksten Weise, die man sich vorstellen kann - ich zog mein Yeti-Kostüm aus.

Aber das stoppte diese zwei Mißgeburten nicht. Jetzt wollte C.B. mit Lee-Harvey und dem Anzug in die Tiefkühlkammer, so daß er die Yeti-Gemeinschaft infiltrieren und alle fangen konnte. Ich weiß nicht, zu wem Yeti beten (Smoky, der Bär oder Hooty, die Eule kommen mir in den Sinn), aber sie wachten offensichtlich über uns, da Max hinter die Gefrierkammertür schleichen konnte und sie hinter den beiden zuschlug.

Wir hätten einen Selbstbeweihräucherungstanz zu diesem Zeitpunkt aufführen können, aber der Yeti-Älteste tauchte auf und, als er die Neuigkeiten hörte, machte er uns selbst zu Yeti-Ältesten. All dies bedeutete nur, daß wir ein neues Mysterium zu lüften hatten.

------------

## *Kapitel 15*
## Der verlockende Pfahl Vierer

Das war so. Da waren diese vier Totems und sie repräsentierten die Errettung der Yetirasse. Das einzige Problem war, daß kein Yeti sie zu deuten wußte. Ich sah darin kein Problem, bis auf die Fußarbeit, die

damit verbunden war.

Der erste Totem sah aus wie ein Tornado in einer Handfläche. Das würde am meisten Arbeit machen, also entschied ich, dies für zuletzt aufzuheben. Der zweite war teilweise häßlich, aber sah aus wie Dino-Dentistrie. Oh ha. Das würde nicht allzuviel Zeit benötigen. Das dritte war so eine Art Patriarchat, der mit Gemüse überhäuft wird. Wahrscheinlich das schwierigste Rätsel, aber eines, bei dem man sich keine Blasen laufen konnte. Und das vierte Totem zeigte einen Glatzkopf und einen Haarigen - dieses konnte ich lösen, ohne das Poolgelände zu verlassen.

Es war offensichtlich, daß der vierte Totem magischen Haarwuchs repräsentierte, und ich für meine Person hatte Conroys Kopfkissen dabei, vollgesogen mit Wunderhaarwuchsmittel. Ich gab es dem Ältesten am Whirlpool, er wrang es aus und ein Totempfahl verwandelte sich in Instant-Sägepulver. Verrückt.

Um uns um den Rest zu kümmern, mußten wir auf Achse gehen. Als ich an der Küche vorbeikam, wollte Max, daß ich den Eispickel mitnahm, und so tat ich ihm den Gefallen. In letzter Zeit nimmt er immer Eispickel mit ins Bett. Ich glaube, er schaut zu viel Nachrichten. Ich war mehr in der Stimmung, die Flasche vom Tisch der Party mitzunehmen.

Ich gab das Portrait von John Muir bei Violet im „Gemüse Museum" ab und sie sagte, sie würde bald eine Zucchini für mich fertigmachen. Soviel zu Totem #3.

Dann fuhr ich schnurstracks zu Mt. Rushmore und benutzte meine 91 Yard Wolle mit dem Maul des T-Rex während es offenstand. Darauf schnappte ich mir Max, wickelte das Seil um ihn und schmiß ihn zu meinem Auto (genauer zur Tür meines Polizeiautos) und presto! Ein Dinosaurierzahn. Wir konnten Totem #2 begraben.

Nun zu Nummer #1. Zuerst gingen wir zum salzigen Swami im Wollknäuel-Museum und ich fragte ihn, ob er mir den Eispickel verbiegen könnte. Dann benutzte ich den Pseudo-Korkenzieher in der Flasche und zog den Korken, den ich wiederum in der Schneekugel benutzte. Ein kurzer Trip in den Mini-Wirbel im Geheimnisvollen Wirbel verhalf mir zu einem handlichen Wirbel, und alle Totems konnten zu Staub zerfallen.

Ich las meine John-Muir-Zucchini auf dem Weg zurück ins Jungle Inn auf und gab alle drei Objekte dem Häuptling. Er schmiß sie mit angemessenen Gesten in den Whirlpool und Max und ich bissen beim unvermeidlichen (aber gut gemachten) Happy-End die Zähne zusammen. Es gehört zum Job.

*Kapitel 16*

## Der euphorische Ethos Epilog

Wir konnten nicht so inhuman sein, Conroy in der Gefrierkammer zu lassen, außerdem mußten wir auch noch einen Scheck vom Jahrmarkt abholen. So sind die Yeti glücklich, die Kushmans lernen, mit einer neuen Hauptattraktion zu leben, alle atmen etwas leichter. Und für meinen Partner und mich ist das Leben immer noch voller Existenzangst und gedankenloser Gewalt. Wir möchten es gar nicht anders haben.

Er ist ein Hase. Ich bin ein Hund. Wir sind gefährlich, aber wir arbeiten preiswert. Wir sind die Freelance Police. Ruft uns an.



# Notizen

# Notizen



Geschrieben von
Jo „Captain Tripps" Ashburn

Übersetzt von Nils Bote

Lösungsbuch-Design von
Mark Shepard

Comics und
Umschlaggestaltung
von Steve Purcell



Published by SOFTGOLD